gamebrasilis
catálogo de jogos eletrônicos brasileiros

gamebrasilis

↘ *catálogo de jogos eletrônicos brasileiros*

Por que este Catálogo?

Preocupada em atender e acompanhar as tendências do mercado profissional multimídia, a Faculdade Senac de Comunicação e Artes vem criando cursos livres e acadêmicos que abordam a produção de games.

Os games já são vistos como uma linguagem com possibilidades artísticas e culturais. A partir deste ponto de vista, a produção nacional de jogos eletrônicos passa a ter uma importância tão grande quanto toda a produção audiovisual do país.

Não há como estudar uma determinada área sem conhecer a fundo tudo o que já foi desenvolvido no Brasil. Porém, um levantamento da produção de jogos eletrônicos no país nunca havia sido feito e com o intuito de mapear e organizar o desenvolvimento nacional nesta área, foi criado o GAME BRASILIS.

O GAME BRASILIS é um catálogo que orienta como o nosso mercado vem atuando na criação dos jogos nacionais. Mostra também como nossa cultura foi adaptada para games e como evoluíram a tecnologia e os conceitos artísticos destes jogos.

Já são quase vinte anos de produção brasileira, mas ainda existe quem imagine que o Brasil não cria games. O GAME BRASILIS pretende mudar este panorama. Prepare-se para entrar no mundo dos jogos eletrônicos brasileiros. Bem vindo ao GAME BRASILIS, basta apertar start!

Rogério Massaro Suriani
Diretor - Faculdade Senac de Comunicação e Artes

Why this Calalogue?

Concerned with meeting and following the trends of the multimedia Professional market, the Faculdade Senac de Comunicação e Artes – Senac College of Communication and Arts – has been creating free and academic courses that address the production of games.

Games are seen nowadays as a language with artistic and cultural possibilities. From this point of view, the domestic production of electronic games starts to have an importance as big as all the audiovisual production in the country

It is not possible to study a certain field without knowing deeply everything that has been developed in Brazil. However, a survey of the production of electronic games in the country had never been carried out before, and aiming at mapping out and organizing the national development in this field, GAME BRASILIS was created.

GAME BRASILIS is a catalog that reports on how our market has been acting in the creation of domestic games. It also shows how our culture was adapted to games and how the technology and artistic concepts of such games evolved.

It has been almost twenty years of Brazilian production, but there are people who still think that Brazil does not create games. GAME BRASILIS wants to change this scenario. Get ready to enter the world of Brazilian electronic games. Welcome to GAME BRASILIS, all you have to do is press start!

Rogério Massaro Suriani
Director - Faculdade Senac de Comunicação e Artes

O que é um jogo?

Odair Braz Junior: Coordenador de conteúdo de Internet da Conrad Editora e editor-chefe dos sites Heroi.com.br e Gameworld.com.br.

O dicionário Aurélio traz uma enorme definição do que é jogo e suas descrições muitas vezes não têm absolutamente nada a ver com videogames. Ou mesmo com jogo. Trazendo o assunto para o nosso tema de interesse, um jogo é um passatempo com regras definidas e feitas para trazer alegria e contentamento para quem o disputa. Em outras palavras, sua função é entreter. Essa definição é válida para muitos tipos de jogos mas talvez não seja tão abrangente a ponto de englobar um videogame. Tradicionalmente um jogo era algo que fazia as pessoas brincarem entre si. O baralho, por exemplo: amigos se reúnem, sentam-se em volta de uma mesa e divertem-se com as cartas. O mesmo vale para o dominó. Mas quando se transporta essa idéia para o videogame, o conceito se diferencia muito. As regras e a produção de alegria mostrada pelo Aurélio permanecem, mas extrapolam esses limites. Um game também é capaz de brincar e interagir com o jogador. Ele não é simplesmente uma pedra de dominó que é colocada passivamente sobre a mesa.

Assim, no mundo dos videogames, a característica básica é a interação entre você e a máquina ou entre a máquina, você e seu amigo. Essa característica está presente nos mais antigos títulos da indústria dos jogos como o Pong ou em consoles antiqüíssimos como o Telejogo ou Odyssey. Num game, o jogador luta, brinca, compete, se aventura e enfrenta situações muitas vezes comparáveis ao que acontece na vida real. Num jogo, você aprende com o ambiente que o cerca, pode explorá-lo e mais do que tudo, gera envolvimento emocional. Ele incita o jogador a vencer e a se superar.

Mas o que faz de um jogo um sucesso? O que um grande jogo precisa ter? Afinal, games existem aos montes. Nestes games você encontra personagens que dão a "cara" ao projeto e fazem com que os jogadores se identifiquem. Também têm histórias e, por mais rudimentar que seja, ela invariavelmente está presente - exceção feita aos jogos de esporte, por exemplo. A história é responsável por envolver o jogador, é ela que faz com que ele vá adiante e o fator de interação é fundamental aqui. Reviravoltas no roteiro, novos fatos e surpresas são elementos que sempre transformam um jogo numa grande diversão.

Outra característica básica diz respeito à duração. Hoje em dia, com a complexidade e alta capacidade dos novos consoles e computadores, os jogos consomem uma grande quantidade de horas na vida de seus usuários. Há alguns títulos com mais de cem horas de jogo e tudo isso é gasto de diversas formas: em batalhas, cumprindo vários objetivos, realizando pequenas tarefas, conhecendo o terreno, em mini jogos, em treinos, enfim, as possibilidades são quase infinitas. Os games são pensados com começo, meio e fim. São feitos para gerar o máximo de interação, de experiência, de aprendizado, de diversão e de competitividade. E aqui chegamos a outro ponto: quem gera todas essas horas? Os profissionais empregados nessas empreitadas são os mais variados e vão de desenhistas, programadores, roteiristas, sonoplastas, dubladores, cineastas, atores, animadores, artistas etc.

Com toda essa gama de profissionais envolvidos, e as multidisciplinas aplicadas, não é de se estranhar o rumo que os videogames tomaram nos últimos anos. A evolução é a marca constante desse meio que todos os anos se expande, uma mídia que tem mais de três décadas e ainda tem muito que mostrar.

What is a game?

Odair Braz Junior: Coordinator of Internet content of Conrad Publisher and chief-editor of websites Heroi.com.br and Gameworld.com.br.

Aurélio dictionary brings a huge definition of what game is, and the descriptions many times do not have anything to do with videogames. Or even with game. Bringing the subject to our theme of interest, game is a pastime with defined rules and made to bring joy and happiness to the people who play it. In other words, its function is to entertain. This definition is valid to many kinds of games, but maybe it is not so comprehensive so as to include a videogame. Traditionally, a game was something that made people play among themselves. Cards, for example: friends get together, sit around a table and have fun with cards. The same is true for dominoes. But when one transports this idea to the videogame, the concept changes a lot. The rules and the production of happiness shown by Aurélio remain, but they go beyond these limits. A game can also play and interact with the player. It is not simply a domino block put passively on the table.

Accordingly, in the world of videogames, the basic characteristic is the interaction between you and the machine, or between you, the machine and your friend. This characteristic is present in the oldest titles of the game industry, such as Pong, or in very old consoles such as Telejogo or Odyssey. In a game, the player fights, plays, competes, enters adventures and faces situations that many times are comparable to what happens in real life. In a game, you learn with the environment that surrounds you, you can explore it and, above all, it generates emotional involvement. It incites the player to win and improve.

But what makes a game successful? What does a great game need to have? After all, there are countless games. In these games you find characters that give "identity" to the project and make players identify with it. They also have stories and, no matter how simple they are, they are always present – except for sports games, for example. The story is responsible for involving the player, making the player move forward, and the interaction factor is essential here. Turns in the script, new facts and surprises are elements that always make the game a lot of fun.

Another basic characteristic is related to duration. Nowadays, with the complexity and high capacity of new consoles and computers, the games consume a great quantity of hours in the life of users. There are some titles with more than one hundred hours of game, which is spent in different ways: in battles, achieving various targets, doing small tasks, exploring the ground, in mini games, in training. In short, possibilities are almost endless. Games are created with beginning, middle and end. They are made to generate the maximum interaction, experience, learning, fun and competitiveness. And here we get to another point: who generates all these hours? The professionals employed in these projects are very different, and they go from drawers to programmers, screenwriters, sound professionals, dubbers, movie makers, actors, animators, artists, etc.

With all this range of professionals involved and the multi-disciplines applied, the course that videogames have taken in the last years is not unexpected. Evolution is a constant characteristic in this sector, which expands every year, a media that was created more than three decades ago and still has a lot to show.

O Mercado Nacional de Jogos

Renato Viliegas - Editor-executivo da Conrad Editora do Brasil, responsável pelas revistas EGM Brasil, Nintendo World e SuperDicas Playstation.

Acho que a melhor maneira de descrever o mercado de games no Brasil é logo de cara dividí-lo em duas frentes, que poderiam ser chamadas de "mercado formal" e "mercado informal".

O "formal" engloba o mercado oficial de jogos no país: games para PC, Internet, celulares e coisas do tipo. Algumas das maiores produtoras do mundo já estão investindo no Brasil há um bom tempo lançando seus títulos principais com uma diferença bem pequena em relação ao seu lançamento no exterior.

O país também já mostrou ser um grande berço de talentos no que diz respeito a produtores e desenvolvedores. Desde o início da década de 80, games de qualidade vêm sendo produzidos no país, alguns deles sendo lançados no exterior. Muito provavelmente você não sabia da existência de boa parte dos games citados neste catálogo. E se pensarmos que todos foram produzidos aqui mesmo no Brasil, é uma amostra mais do que interessante do potencial do país.

Games para PC sempre tiveram um bom espaço no Brasil, e empresas como Electronic Arts, Ubi Soft, Atari (desde seus tempos de Infogrames), Vivendi Universal e Microsoft estão por aqui há um bom tempo, e o resultado disso são produtos feitos com a cara do país, com localização de manuais e caixas, e até mesmo tradução de diálogos e menus. Já tivemos até casos de dublagem dos diálogos!

Quer mais uma prova de que há um enorme espaço para jogos de PC no país? Vá a qualquer LAN-House. Casas desse tipo estão sempre lotadas, por uma comunidade fiel a seus games favoritos, a ponto de dedicarem horas e horas de seus dias para se divertir ou competir contra amigos e desconhecidos. O Brasil tem até uma equipe respeitável de Cyberatletas, jogadores quase profissionais, que disputam uma série de campeonatos pelo país e fora dele. Gêneros favoritos? Tem espaço pra tudo: ação, estratégia, esporte, tiro em primeira pessoa... acho que não dá pra achar um gênero que não tenha seu fiel fã-clube, clã ou campeonato pelo país.

Mas tudo isso que citei acontece apenas com o PC. Existe ainda o o tal "mercado informal", um mercado clandestino e ilegal que hoje domina as vendas dos líderes de mercado Playstation 2 e Xbox. Não contente, a pirataria também já domina os pequenos cartuchos de Game Boy Advance, o portátil da Nintendo líder em seu segmento. Apenas o GameCube da Nintendo está livre no momento da "praga" da pirataria, mas a cada dia aparece alguma notícia em algum lugar sobre alguém que teria conseguido quebrar o código do Cube. Por enquanto, tudo não passa de boatos, mas não dá pra saber até quando o console irá resistir.

O PC também não escapa do problema e claro que o Brasil não é o único lugar do mundo que sofre com a pirataria, isso é um problema mundial. Nos EUA e no Japão, os dois maiores mercados de games do mundo, também existem os mesmos problemas. A diferença, além do apoio das produtoras, nesse caso extremamente presentes e atuantes no país, é o poder aquisitivo dos jogadores desses países, extremamente superior ao dos gamers brasileiros.

Esse fator preço é o argumento mais usado pela Sony, Microsoft e Nintendo para se manterem longe do Brasil quando o assunto é consoles. Todas elas adotam o mesmo discurso, de que não lançam os consoles e jogos no país porque isso não seria possível a um preço baixo, o que torna todo o negócio inviável. Mas, ao mesmo tempo em que quase descartam o Brasil, essas mesmas empresas concordam que o país tem um enorme potencial, e que merece investimento. Um impasse que parece longe de terminar, e que reflete diretamente no mercado nacional: enquanto ele não se resolver, o cenário acima descrito não deve mudar. Quem sabe na próxima geração de games?

The Domestic Game Market

Renato Viliegas – Executive-editor of Conrad Editora do Brasil, responsible for magazines EGM Brasil, Nintendo World and SuperDicas Playstation.

I think that the best way to describe the game market in Brazil is to divide it into two fronts, that we could call "formal market" and "informal market".

The "formal" includes the official game market in the country: for PC, Internet, cell phones, etc. Some of the largest producers in the world are already investing in Brazil for some time, launching their most important titles with a very small difference of time in relation to their launch abroad.

The country also proved to be a place where talents are born, regarding producers and developers. Since the beginning of the 80's, quality games have been produced in the country, some of them being launched abroad. It is very likely that you did not know a great part of the games mentioned in this catalogue. And if we think that they were all produced right here, in Brazil, it is a very interesting sample of the country's potential.

Games for PC always had a good space in Brazil, and companies such as Electronic Arts, Ubi Soft, Atari (since its times of Infogrames), Vivendi Universal and Microsoft have been here for a long time; the result are products made for the country, with localization of manuals and boxes, and even translation of dialogues and menus. We have even had cases of dialogue dubbing!

Do you need another proof that there is an enormous space for PC games in the country? Go to any LAN-House. This kind of place is always crowded by a community that is loyal to their favorite games, even spending hours and hours of their days to have fun or compete against friends and strangers. Brazil even has a respectable team of Cyber athletes, almost professional players who compete in a series of championships country and worldwide. Favorite kinds? There is space for everything: action, strategy, sports, shooting in first person... I think it is impossible to find a kind that does not have a loyal fan-club, clan or championship in the country.

But everything that I mentioned happens only with the PC. There is also the so called "informal market", a clandestine and illegal market that nowadays dominates the sales of market leaders Playstation 2 and Xbox. Not happy with that, piracy also dominates the small cartridges of Game Boy Advance, Nintendo's portable that is leader in its segment. Only GameCube by Nintendo is free, at the moment, of the piracy "pest", but everyday there is some news somewhere about someone who would have succeeded breaking Cube's code. For the moment, it is all rumor, but it is impossible to know how much longer the console will resist.

The PC also is not free of the problem, and of course Brazil is not the only place in the world suffering with piracy; it is a world problem. The USA and Japan, the two largest game markets in the world, also face the same problems. The difference, in addition to the support of producer companies, in this case extremely present and active in the country, is the buying power of the players in these countries, much higher than that of Brazilian gamers.

The price factor is the most used argument by Sony, Microsoft and Nintendo to stay away from Brazil when the subject is consoles. They all adopt the same speech, that they do not launch the consoles and games in the country because it would not be possible to do it at a low price, which makes the whole business impossible. But, at the same time that they almost discard Brazil, these same companies agree that the country has an enormous potential, and deserves the investment. A deadlock that seems to be far from a solution, and that reflects directly in the domestic market: while it is not solved, the scenario described above should not change. Maybe in the next game generation...

Pioneiros Nacionais

Renato Degiovani: Foi editor e diretor técnico da revista Micro Sistemas por 15 anos. Autor e produtor de jogos para computador desde 1983 e é atualmente game designer e produtor do site TILT online (www.tilt.net).

Há muitos e muitos anos atrás, num passado distante, existia uma sociedade que não conhecia computadores (pelo menos os mortais comuns). Não conhecia a tecnologia digital e nem desfrutava das inúmeras vantagens e inovações, trazidas ao convívio das pessoas por aquela máquina fabulosa, devoradora de dados. Viviam e se divertiam com passatempos físicos, jogos de tabuleiro, brincadeiras em grupos e, os mais modernos, em locais conhecidos pelo nome de fliperamas, onde máquinas cheias de engrenagens, correias, luzes, espelhos e botões, simulavam realidades inacessíveis, como uma corrida de carros, aviões bombardeando cidades, submarinos afundando navios desavisados, atiradores de elite acertando seus alvos etc.

Então surgiu o computador pessoal e as pessoas comuns, dos mais variados ramos de atividade social e profissional passaram a dispor de uma máquina, até então tida como uma geringonça ameaçadora, capaz de calcular como fazer uma bomba nuclear ou descobrir falhas na sua declaração de imposto de renda, dentro do seu próprio lar.

Como não poderia deixar de ser, os jogos em computador nasceram logo em seguida, dois segundos após o primeiro computador pessoal cair nas mãos de um usuário padrão da época - aquela pessoa interessada em tudo que é novidade. O primeiro segundo ele gastou para tirar o equipamento da embalagem, conectar na rede elétrica, na televisão da sala de estar (não no horário da novela das 8, é claro) e descobrir que teria de surrupiar ainda, da irmã mais nova, aquele gravador K7, mais uma ou duas fitas, para gravar seus primeiros experimentos com programação - que teria que ser aprendida começando pelo básico do básico.

Sim, porque no início dos tempos existia o computador e mais nada. Ou melhor, existia a vontade de usar e abusar daquela fantástica máquina, mas não existia o software enquanto produto comercial, comprável na loja mais próxima ou mesmo fornecido pelo amigo (aquele que tem um gravador de CD e internet de banda larga). Esse início dos tempos ocorreu no milênio passado, por volta do ano da graça de 1980/81. Para quem estava lá e viu tudo isso acontecer, parece que se passou uma eternidade.

As tentativas de transpor para o mundo digital as brincadeiras e passatempos populares, como jogo da velha, batalha naval, damas, xadrez etc. invariavelmente iam parar nas publicações eletrônicas ou no nascente filão das publicações especializadas em micro computação: as revistas de informática.

No Brasil, a primeira edição de uma revista dedicada ao assunto, chamada Micro Sistemas, circulou nas bancas em outubro de 1981. Reinou sozinha e soberana no mercado editorial por um ano, até que outras publicações começassem a aparecer. Foi o primeiro e mais importante veículo de divulgação da produção de software brasileira e uma grande incentivadora do autor e produtor nativo.

Com edições que se esgotavam rapidamente nas bancas, era avidamente lida pelos usuários de computadores pessoais, à cata de qualquer coisa que fizesse algo mais com o seu computador, que ele já não houvesse tentado. As listagens publicadas eram digitadas noites e madrugadas adentro, pois essa era a única forma rápida de se obter um programa de computador.

Com a evolução das máquinas e sofisticação dos programas, tornando as listagens impróprias para publicação e/ou passíveis de erros inadmissíveis, começam a aparecer nos anos subseqüentes as primeiras tentativas de comercializar jogos através de gravações profissionais.

Bastou apenas a mídia K7 ser aceita como suporte mais apropriado para os programas e toda uma indústria de desenvolvimento, produção e distribuição de jogos surgiu no Brasil. Essas produções eram acompanhadas quase sempre de embalagens bem produzidas, campanhas publicitárias, distribuição em eventos etc.

As fitas K7 foram as primeiras mídias usadas e logo em seguida surgiram os disquetes flexíveis de 5 1/4 (chamados de floppy disk), os de 3 1/2 e na década seguinte, nos anos 90, o Cd-Rom. Culminando com a internet, na virada do milênio, como o grande repositório e mídia de distribuição de jogos e programas para computador.

A nota triste a registrar é que, sendo uma iniciativa que ainda engatinhava e tentava criar raízes mais profundas no mercado, as softhouses (como eram chamadas as empresas que produziam programas) não resistiram aos planos econômicos que se sucederam ao longo das décadas de 80 e 90. Uma após a outra e plano após plano, aliando a isso a questão da legalização do software e da pirataria, elas foram desaparecendo do cenário nacional, deixando um vácuo imediatamente preenchido pelo jogo estrangeiro.

Somente nos últimos anos e com o advento da internet, retomamos um pouco do espaço perdido. E embora a presença massacrante do jogo estrangeiro, ancorado numa divulgação automática e quase sempre repetitiva, crie barreiras gigantescas para a divulgação dos jogos feitos aqui no Brasil, a produção brasileira começa, mais uma vez, mostrar o seu valor e sua força.

Domestic Pioneers

Renato Degiovani: He was the editor and technical director of Micro Sistemas magazine for 15 years. He has been an author and producer of computer games since 1983 and is nowadays a game designer and producer of website TILT online (www.tilt.net).

Many, many years ago, in a remote past, there was a society that did not know computers (at least common people). They did not know the digital technology nor enjoyed the countless advantages and innovations brought to people by that fabulous, data-eater machine. They lived and had fun with physical pastimes, board games, group plays and, the most modern ones, in places known as arcade, where machines full of gears, belts, lights, mirrors and buttons simulated inaccessible realities, such as a car race, planes bombarding cities, submarines sinking unwarned ships, snipers shooting targets, etc.

Then, the personal computer came and common people, of the most different sectors of social and professional activity, started to have a machine which was, until then, supposed to be a threatening gadget, able to calculate how to make a nuclear bomb or find out flaws in your tax return, inside your own home.

Naturally, computer games appeared soon after, two seconds after the first personal computer fell in the hands of a standard user of that time – that person interested in everything new. The first second he spent to unpack the equipment, connect it to the electric network, to the living room TV (not during the prime time soap opera, of course) and find out that he still had to "borrow" from his younger sister that cassette recorder, and one or two tapes, in order to record his first experiments with programming – which had to be learnt starting from the basics of basic.

Yes, because at the beginning of times, there was the computer and nothing else. Actually, there was the desire to use and abuse that fantastic machine, but the software did not exist as a commercial product, that you could buy in the nearest store or borrow from your friend (that friend that has a CD recorder and broadband internet). This beginning of the times started in the last millennium, around the years of 1980/81. For those who were there and saw it all, it seems like it was an eternity ago.

The attempts to transfer to the digital world the popular games and pastimes, such as tic-tac-toe, naval battle, checkers, chess, etc., invariably went to the electronic publications or to the developing field of publications specialized in micro computers: the computer magazines.

In Brazil, the first issue of a magazine devoted to the subject, called Micro Sistemas, went to the newsstands in October 1981. It reigned alone and sovereign in the editorial market for one year,

until other publications started to appear. It was the first and most important vehicle to make the Brazilian software production public, and a great promoter of native authors and producers.

With issues that were quickly sold out in newsstands, it was eagerly read by users of personal computers, who looked for anything that would do something else with their computers and that they had not tried yet. The lists published were typed all night long, because this was the only fast way to obtain a computer program.

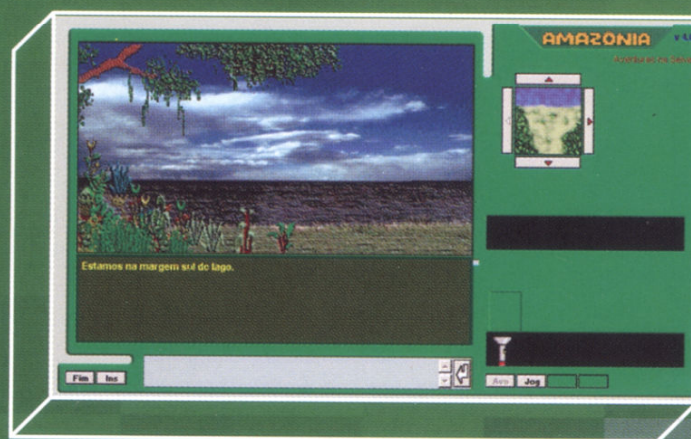
With the evolution of the machines and sophistication of the programs, making the lists improper for publication and/or liable to inadmissible mistakes, in the following years the first attempts to trade games through professional recordings started to appear.

The cassette media only needed to be accepted as the most appropriate support for the programs, and a whole industry of development, production and distribution of games emerged in Brazil. Such productions almost always came in well produced packaging, advertising campaigns, distribution in events, etc.

The cassette tapes were the first media used, and soon after the 5 ¼ floppy disks came, then the 3 ½ disks and, in the following decade, in the 90's, the CD-Rom. Culminating in the Internet, at the turn of the millennium, as the great repository and media of distribution of computer games and programs.

The sad thing to say is that, being an initiative that was still being developed and trying to establish deeper roots in the market, the softhouses (as the companies that produced programs were called) did not survive all the economic plans that occurred during the 80's and 90's. One after the other and plan after plan, together with the issue of software legalization and piracy, they started to disappear from the domestic scene, leaving an empty space that was immediately filled by foreign games.

Only in the last years and with the appearance of the internet, we recovered a little of the space lost. And although the massive presence of the foreign games, supported by an automatic, almost always repetitive advertising, creates gigantic obstacles for the advertising of games made here in Brazil, the Brazilian production starts, once again, to show its value and strength.

Destaque da década: Amazônia

Produtora: *TILT online*
Título: *Amazônia*
Gênero: *Adventure*
Distribuidor: *TILT online*
Lançado em: *Agosto de 1983*
Comercializado no: *Brasil, Portugal, Estados Unidos e África do Sul*
Tempo de produção: *3 meses*
Equipe: *Autor e produtor - Renato Degiovani*
Sinopse: *Um dos primeiros jogos publicados em revista técnica. Grande exemplo do início da produção de jogos no país, nesta época os jogos ainda não eram vendidos em embalagens, eram encontrados em revistas. A programação vinha impressa e o usuário precisava digitá-la no seu micro e executá-la, para só então, jogar.*
Amazônia é um jogo de aventura em texto. A história se desenrola a partir dos comandos digitados pelo jogador. Cada comando dado, dispara um evento relacionado, o objetivo é sobreviver a um acidente aéreo e escapar dos perigos da selva amazônica. O jogo já ganhou várias atualizações e apesar de seus 20 anos ainda está à venda no mercado, via internet.
Website: *http://www.tilt.net/amazonia - http://clubtilt.net/amazonia*

Producer: *TILT online*
Name: *Amazônia*
Type: *Adventure*
Publisher: *TILT*
Released in: *August 1983*
Traded in: *Brazil, Portugal, United States and South Africa*
Time of production: *3 months*
Team: *Author and producer - Renato Degiovani*
Synopsis: *Great example of the beginning of the production of games in the country; at that time, the games still were not sold in packaging, they were found in computer magazines. The programming was printed and the user needed to type it in his computer and execute it, and play only after that. Amazônia is an adventure game in text. The story unfolds from the commands typed by the player. Each command given triggers a related event and the goal is to survive an air accident and escape from the dangers of the Amazon jungle. The game has had many updates and despite being 20 years old it is still on the market, via internet.*
Website: *http://www.tilt.net/amazonia - http://clubtilt.net/amazonia*

Master Multimídia

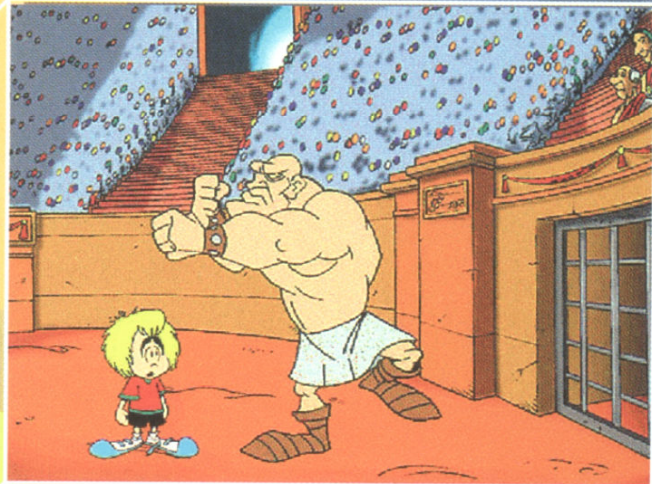
Produtora: *ATR Multimedia*
Título: *Master Multimídia*
Gênero: *Perguntas e respostas*
Distribuidor: *ATR Multimedia*
Lançado em: *Novembro de 1995*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *4 meses*
Equipe: *Produtor e Diretor - Eduardo Mace / Diretor - Marco Aurélio de Sá Ribeiro / Design - Z-Movie Líder de Programação - João Amaral / Programador - Rodrigo Danemann*
Sinopse: *Impulsionada pelo excelente momento que o mercado nacional de informática passava na década de 90, a GROW, empresa tradicional do ramo de jogos cartonados, investe na adaptação de seus jogos mais populares para CD-ROM. Master é a versão eletrônica do jogo cartonado de mesmo nome. A versão digital é muito fiel ao jogo original e testa os conhecimentos gerais dos jogadores por meio de perguntas e respostas.*
Website: *Não disponível*

Producer: *ATR Multimedia*
Name: *Master Multimídia*
Type: *Quiz*
Publisher: *ATR Multimedia*
Released in: *November 1995*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *4 months*
Team: *Producer and Director - Eduardo Mace / Director - Marco Aurélio de Sá Ribeiro Design - Z-Movie / Programming coordinator - João Amaral / Programmer - Rodrigo Danemann*
Synopsis: *Encouraged by the excellent moment lived by the domestic computer market in the 90's, GROW, a traditional company in the sector of board games, invests in the adaptation of its most popular games to CD-ROM. Master is the electronic version of the board game with the same name. The digital version is very loyal to the original game, which tests the general knowledge of the players through questions and answers.*
Website: *Not available*

Desafino

➘Produtora: *ATR Multimedia*
➘Título: *Desafino*
➘Gênero: *Perguntas e respostas*
➘Distribuidor: *ATR Multimedia*
➘Lançado em: *Agosto de 1996*
➘Comercializado no: *Brasil*
➘Tempo de produção: *3 meses*
➘Equipe: *Produtor e Diretor - Eduardo Mace / Diretor - Marco Aurélio de Sá Ribeiro*
Design - Gustavo Teixeira / Líder de Programação - Milton Coelho
➘Sinopse: *Desafino é mais uma adaptação de um jogo cartonado para o computador. Assim como sua versão cartonada, Desafino é um jogo de perguntas e respostas sobre música.*
➘Website: *Não disponível*

Producer: *ATR Multimedia*
Name: *Desafino*
Type: *Quiz*
Publisher: *ATR Multimedia*
Released in: *August 1996*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *3 months*
Team: *Producer and Director - Eduardo Mace / Director - Marco Aurélio de Sá Ribeiro*
Design - Gustavo Teixeira / Programming coordinator - Milton Coelho
Synopsis: *Desafino is another adaptation of a board game to the computer. A quiz game about music.*
Website: *Not available*

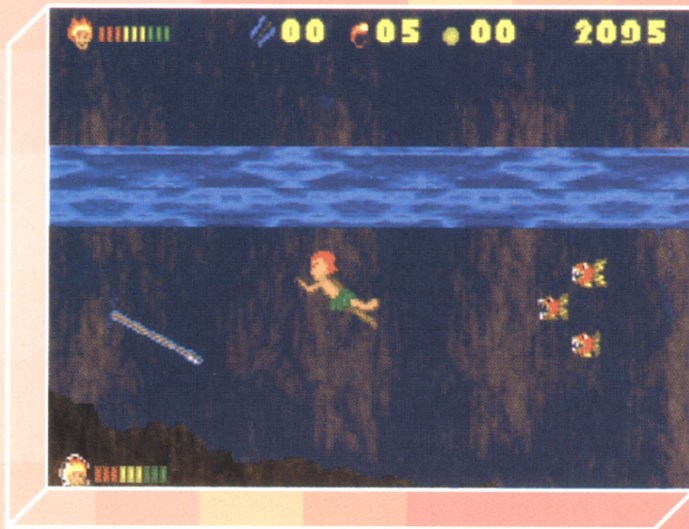
O Enigma da Esfinge

Produtora: *44 Bico Largo Multimidia*
Título: *O Enigma da Esfinge*
Gênero: *Adventure*
Distribuidor: *44 Bico Largo Multimidia*
Lançado em: *Outubro de 1996*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *8 meses*
Equipe: *Roteiro, direção e design - Ale McHaddo / Produção - Fernanda Ciancia / Programação - Wladimir Boton / Música - Ricardo Henrique / Animação - Ale McHaddo e Nelsinho Lima / Cenários - Douglas Alves Ferreira e Marcelo Conquista*
Sinopse: *Com visual de desenho animado, O Enigma da Esfinge é um jogo de aventura onde o personagem principal, o garoto Gustavinho, é comandado pelo jogador. Cada comando faz o personagem tomar uma atitude, a história vai se desenrolando conforme os problemas apresentados são solucionados. Neste jogo, Gustavinho, volta no tempo indo parar no Egito Antigo. Este título apresentou pela primeira vez, em jogos, a interação entre personagens animados e seres humanos, a atriz Marisa Orth interpretou Cleópatra, ao lado de personagens de desenho animado.*
Website: *http://www.44bicolargo.com.br*

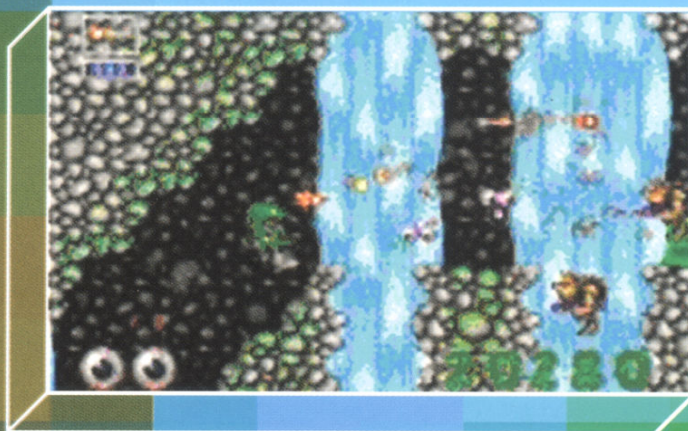
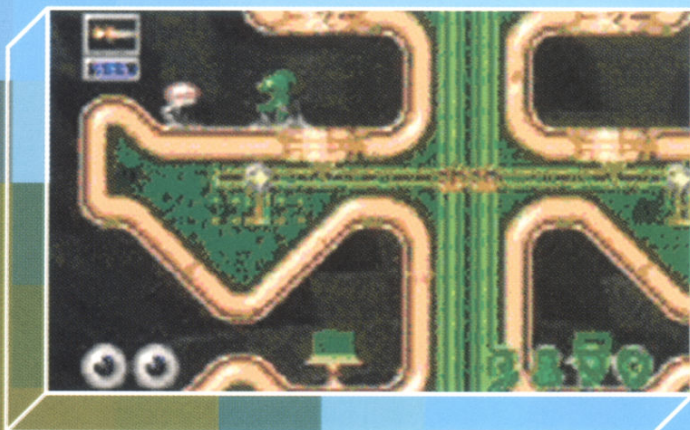
Producer: *44 Bico Largo Multimidia*
Name: *O Enigma da Esfinge*
Type: *Adventure*
Publisher: *44 Bico Largo Multimidia*
Released in: *October 1996*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *8 months*
Team: *Script, Direction and Design - Ale McHaddo / Production - Fernanda Ciancia / Programming - Wladimir Boton / Music - Ricardo Henrique / Animation - Ale McHaddo and Nelsinho Lima Scenery - Douglas Alves Ferreira and Marcelo Conquista*
Synopsis: *With a cartoon look, O Enigma da Esfinge is an adventure game where the main character, a boy called Gus, is commanded by the player. Each command makes the character make a decision and the story unfolds as the problems presented are solved. In this game, Gus goes back in time and is in Ancient Egypt. This title shows, for the first time in games, the interaction among animated characters and human beings; actress Marisa Orth interpreted Cleopatra, next to animated characters.*
Website: *http://www.44bicolargo.com.br*

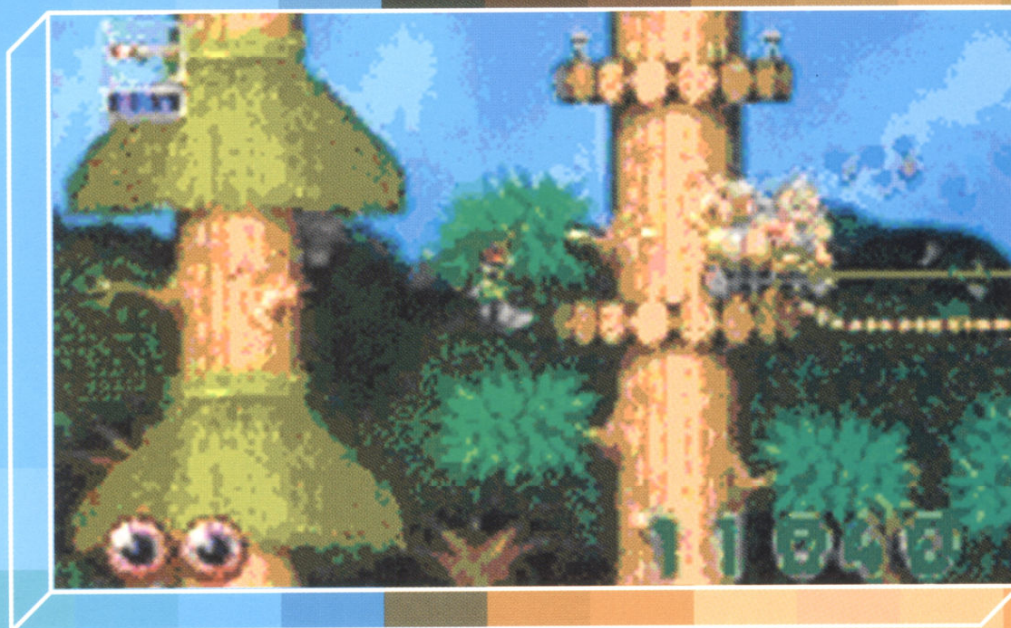
Casseta & Planeta em Noite Animal

➘Produtora: *ATR Multimedia*
➘Título: *Casseta & Planeta em Noite Animal*
➘Gênero: *Adventure/Ação*
➘Distribuidor: *ATR Multimedia*
➘Lançado em: *Dezembro de 1996*
➘Comercializado no: *Brasil*
➘Tempo de produção: *14 meses*
➘Equipe: *Produtor e Diretor - Eduardo Mace / Diretor de Criação - Hubert (Casseta & Planeta)*
Líder Designer - Marcelo Mariz / Líder programação - João Carlos Souza
Programação - Milton Coelho e Carlos Carretti / Ilustrador - Carlos Alberto Barreira
➘Sinopse: *Estrelado pela turma do programa de TV "Casseta e Planeta", Note Animal é um jogo de aventura com muito humor, que mostra a história de um garoto adolescente procurando um programa para fazer na sexta à noite. O objetivo do jogo é "se dar bem", isso é: o personagem principal, Zé Mané, tem que ficar com uma garota. O jogo é recheado de sátiras a jogos clássicos: Mortal Combat, Doom, Pac Man.*
➘Website: *Não disponível*

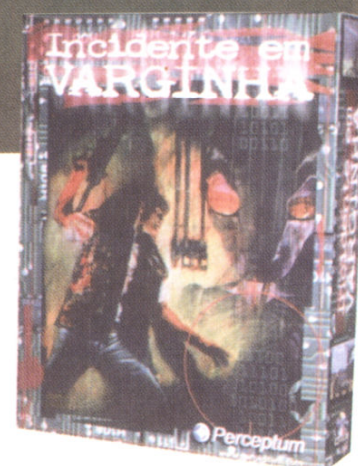
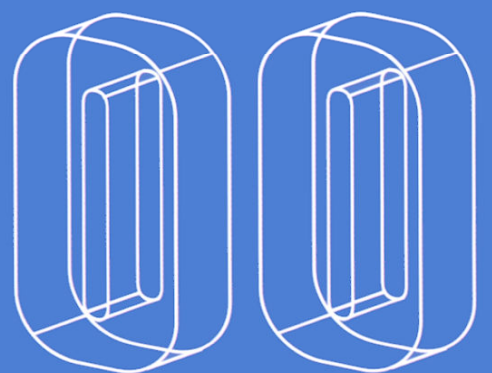
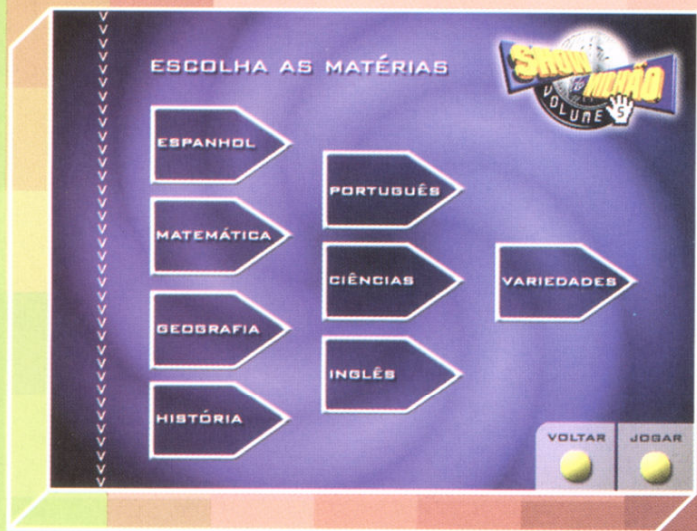
Producer: *ATR Multimedia*
Name: *Casseta & Planeta em Noite Animal*
Type: *Adventure/Action*
Publisher: *ATR Multimedia*
Released in: *August 1996*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *14 months*
Team: *Producer and Director - Eduardo Mace / Art Director - Hubert (Casseta & Planeta)*
Designer coordinator - Marcelo Mariz / Programming coordinator- João Carlos Souza
Programming - Milton Coelho and Carlos Carretti / Illustrator - Carlos Alberto Barreira
Synopsis: *Starred by the group of the TV program "Casseta & Planeta", Noite Animal is an adventure game with a lot of humor, which shows the story of a teenage boy looking for something to do on a Friday night. The goal of the game is to "score", that is, the main character, Zé Mané, has to have a date with a girl. The game is full of satire on classic games: Mortal Combat, Doom, Pac Man.*
Website: *Not available*

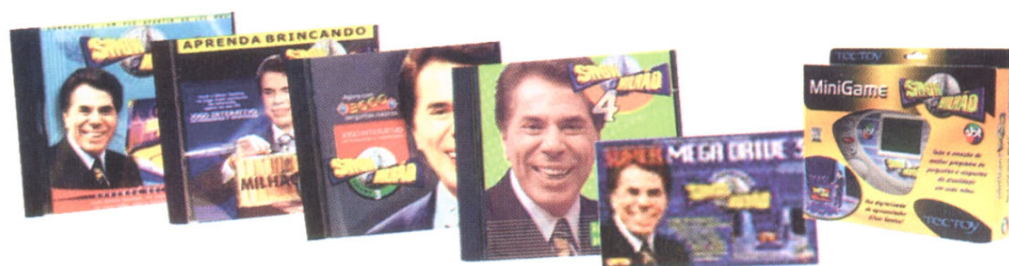
Curupira

Produtora: *Nixtron Interactive*
Título: *Curupira*
Gênero: *Ação*
Distribuidor: *Nixtron Interactive*
Lançado em: *Julho de 1997*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Não divulgado*
Sinopse: *Com um visual semelhante aos videogames de plataforma da época (SuperNintendo, Mega Drive etc.), Curupira usa criaturas do folclore brasileiro para criar um jogo de ação 2D. O protagonista do jogo, Curupira, tem que enfrentar as criaturas enviadas por Anhangá e restaurar o equilíbrio ecológico de uma floresta. A missão do jogador é impedir que os vilões incendeiem e destruam a floresta.*
Website: *Não disponível*

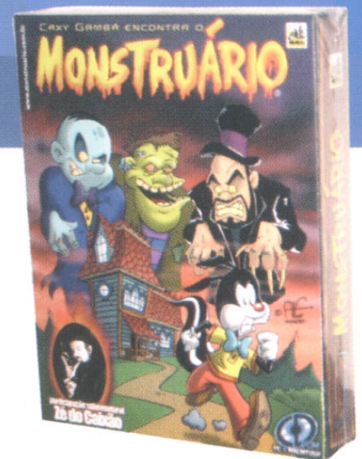
Producer: *Nixtron Interactive*
Name: *Curupira*
Type: *Action*
Publisher: *Nixtron Interactive*
Released in: *July 1997*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Not announced*
Synopsis: *With a look that is similar to platform videogames (SuperNintendo, Mega Drive etc.) Curupira uses creatures of the Brazilian folklore to create a 2D action game. The main character of the game, Curupira, has to fight the creatures sent by Anhangá and restore the ecological balance of a forest. The player's mission is to stop the villains from setting fire and destroying the forest.*
Website: *Not available*

Guimo

Produtora: *Southlogic Studios*
Título: *Guimo*
Gênero: *Ação*
Distribuidor: *Arisoft (Alemanha) / Cia do Software (Brasil)*
Lançado em: *Julho de 1997*
Comercializado no: *Brasil e Alemanha*
Tempo de produção: *12 meses*
Equipe: *Não divulgado*
Sinopse: *O jogador assume o papel de uma espécie de lagarto que deve salvar o mundo. O ambiente do jogo é em duas dimensões (2D), sendo que o personagem comandado pelo jogador, Guimo, pode se movimentar pelo ambiente tanto na horizontal quanto na vertical. Os personagens do jogo foram modelados como agentes reativos, exibindo um certo nível de inteligência em suas ações. Por exemplo, ao invés de terem uma posição fixa, os personagens inimigos estão sempre em constante movimento, percorrendo toda a fase. Quando atacam o jogador, o fazem de forma esporádica, tentando atingir o jogador durante alguns instantes e depois fugindo.*
Website: *Não disponivel*

Producer: *Southlogic Studios*
Name: *Guimo*
Type: *Action*
Publisher: *Arisoft (Germany) / Cia do Software (Brazil)*
Released in: *July 1997*
Traded in: *Brazil and Germany*
Time of production: *12 months*
Team: *Not announced*
Synopsis: *The player takes on the role of a kind of lizard, which must save the world. The environment of the game is two dimensions (2D) and the character commanded by the player, Guimo, can move both horizontally and vertically. The characters of the game were created showing a certain level of intelligence in their actions. For example, instead of having a fixed position, the enemy characters are always in constant movement, along the whole phase. When they attack the player, they do it sporadically, trying to attack the player for some moments and then running away.*
Website: *Not available*

Incidente em Varginha

Produtora: *Perceptum Informática*
Título: *Incidente em Varginha*
Gênero: *Shooter*
Distribuidor: *Perceptum e Cia Software*
Lançado em: *Dezembro de 1998*
Comercializado no: *Brasil, Argentina, Europa e Ásia*
Tempo de produção: *15 meses*
Equipe: *Projeto e Roteiro - Marcos F. Cuzziol e Odair Gaspar / Programação e IA - Marcos F. Cuzziol Mapas e fluxo de Jogo - Odair Gaspar / Gráficos, Animações e 3D adicional - Marcos F. Cuzziol Produção de áudio - Estúdio FCPro / Músicas - Fábio Cardelli / Arte e Ilustrações - Rogério Vilela Manual - Hans Veríssimo e Rod Reis*
Sinopse: *Abordando o suposto aparecimento alienígena ocorrido na cidade de Varginha - MG, este é o primeiro "shooter" nacional. Em Incidente em Varginha o jogador tem a visão a partir dos olhos do personagem, esse tipo de visualização é conhecida como "jogo em primeira pessoa". Na história o jogador precisa desvendar o mistério através de diversas missões em locais típicos do Brasil, como a praça da Sé (SP), baía da Guanabara (RJ) e São Tomé das Letras (MG) procurando pistas e fugindo das forças inimigas. A ambientação é muito realista.*
Website: *http://www.perceptum.com*

Producer: *Perceptum Informática*
Name: *Incidente em Varginha*
Type: *Shooter*
Publisher: *Perceptum Informática*
Released in: *August 1998*
Traded in: *Brazil, Argentina, Europe and Asia*
Time of production: *15 months*
Team: *Project and Script - Marcos F. Cuzziol and Odair Gaspar / Programming and AI - Marcos F. Cuzziol / Maps and flow of Game - Odair Gaspar / Graphics, Animations and additional 3D - Marcos F. Cuzziol / Audio Production - Estúdio FCPro / Music - Fábio Cardelli / Art and Illustrations - Rogério Vilela / Manual - Hans Veríssimo e Rod Reis*
Synopsis: *Addressing the supposed appearance of an alien that occurred in the town of Varginha - MG, this is the first domestic "shooter". In Incidente em Varginha, the player has the vision from the eyes of the character; this kind of visualization is known as "game in first person". In the story, the player needs to solve the mystery through different missions in typical places in Brazil, such as Sé Square (SP), Guanabara Bay (RJ) and São Tomé das Letras (MG), looking for clues and running away from enemy forces. The environment is very realistic.*
Website: *http://www.perceptum.com*

Produtora: *SBT Multimidia*
Título: *Show do Milhão*
Gênero: *Perguntas e Respostas*
Distribuidor: *Cia do Software*
Lançado em: *Março de 2000*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Direção Geral - Alfonso Aurin / Direção de arte - Everalvio de Jesus Verão*
Direção artística - Caion Gadia / Designer - Bill Soares
Produção CD-ROM - José Carlos de Almeida, Cassia Godinho e Carlos Cesar Paes
Trilha Sonora - Rogério Cauchioli
Sinopse: *Baseado no sucesso da televisão Show do Milhão, traz Silvio Santos apresentando um programa com perguntas e respostas. O objetivo do jogador é ganhar um milhão de reais respondendo as perguntas corretamente. Assim como na TV, o jogo se tornou extremamente popular e foram lançadas mais 4 versões (com novas perguntas), a versão para crianças (Show do Milhão Júnior), além da versão portátil (Mini-Game) e em cartucho para Mega Drive.*
Website: *Não divulgado*

Producer: *SBT Multimidia*
Name: *Show do Milhão*
Type: *Quiz*
Publisher: *Cia do Software*
Released in: *March 2000*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Direction - Alfonso Aurin / Art direction - Everalvio de Jesus Verão*
Artistical direction - Caion Gadia / Designer - Bill Soares
CD-ROM Production - José Carlos de Almeida, Cassia Godinho and Carlos Cesar Paes
Soundtrack - Rogério Cauchioli
Synopsis: *Based on the TV hit, Show do Milhão brings Silvio Santos presenting a quiz game. The goal of the game is to win one million reais by answering the questions correctly. Just like on TV, the game has become extremely popular, and four other versions were launched (with new questions), the version for children (Show do Milhão Júnior), in addition to the portable version (Mini-Game) and cartridge for Mega Drive.*
Website: *Not announced*

Caxy Gambá encontra o Monstruário

Produtora: *44 Bico Largo Multimidia*
Título: *Caxy Gambá encontra o Monstruário*
Gênero: *Adventure*
Distribuidor: *44 Bico Largo Multimidia*
Lançado em: *Setembro de 2000*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *8 meses*
Equipe: *Roteiro, Direção e Design - Ale McHaddo / Produção - Fernanda Ciancia Programação - Tetsuo Fujimori e Caio Ceppo / Música - Turcão / Animação - Ale McHaddo e Nelsinho Lima / Animação 3D - Carlos Eduardo Nogueira / Cenários - Douglas Alves Ferreira, Marcelo Conquista e Daniela Fernandes / Pintura - Márcia Ceppo*
Sinopse: *Este jogo de aventura aborda o mundo dos filmes de terror de um modo bem divertido. Com visual muito semelhante aos desenhos animados, o jogador controla o personagem Caxy Gambá, que tenta refugiar-se em um casarão abandonado e acaba liberando dezessete monstros do cinema: Drácula, Frankenstein, Lobisomem, King Kong, Zé do Caixão, entre outros. O único jeito de sair da mansão assombrada é se livrar de todos os monstros. O jogo traz a participação de Zé do Caixão e trechos dos filmes clássicos de terror.*
Website: *http://www.44bicolargo.com.br*

Producer: *44 Bico Largo Multimidia*
Name: *Caxy Gambá encontra o Monstruário*
Type: *Adventure*
Publisher: *44 Bico Largo Multimidia*
Released in: *September 2000*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *8 months*
Team: *Script, Direction and Design - Ale McHaddo / Production - Fernanda Ciancia Programming - Tetsuo Fujimori and Caio Ceppo / Music - Turcão / Animation - Ale McHaddo and Nelsinho Lima / 3D Animation - Carlos Eduardo Nogueira / Scenery - Douglas Alves Ferreira, Marcelo Conquista and Daniela Fernandes / Painting- Márcia Ceppo*
Synopsis: *This adventure game addresses the horror movie world with a look that is very similar to cartoons; the player controls the character Caxy Gambá, who tries to hide in an abandoned house and ends up releasing seventeen movie monsters: Dracula, Frankenstein, Werewolf, King Kong, Coffin Joe, among others. The only way to escape from the haunted mansion is to get rid of the monsters. The game has the participation of Coffin Joe and parts of classic horror movies.*
Website: *http://www.44bicolargo.com.br*

Outlive

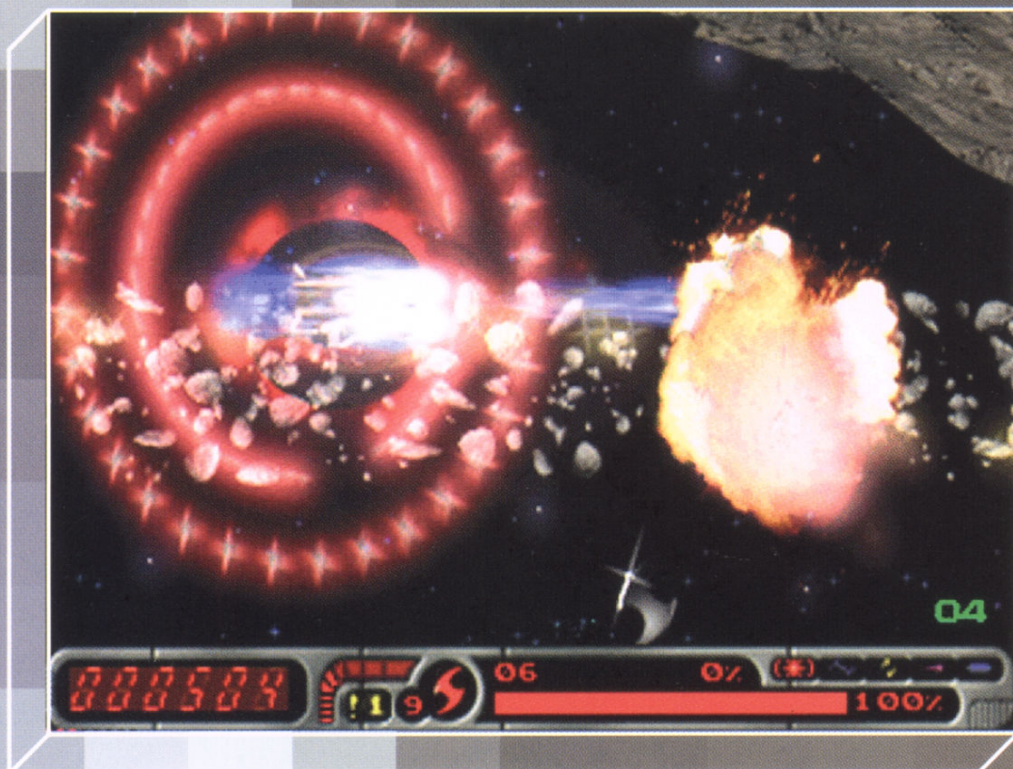
Produtora: *Continuum Entertainment*
Título: *Outlive - A era da sobrevivência*
Gênero: *Estratégia*
Distribuidor: *Take Two Interactive*
Lançado em: *Outubro de 2000*
Comercializado no: *Brasil, EUA e Europa*
Tempo de produção: *32 meses*
Equipe: *Design, Programação e Arte Gráfica - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan Henry Tanaka Baggio, Marcus Vinícius Coléte, Maurício Valle, Rafael Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan, Rodrigo Otávio Dal'Asta / Arte Sonora - Fabiano Castro e Luciano Castro*
Sinopse: *Outlive é o primeiro jogo nacional de estratégia. Na história, que se passa na metade do século XXI, o Planeta Terra sofre a intensificação dos ataques terroristas e a redução alarmante das reservas de recursos naturais, o planeta mergulha no caos. Grupos políticos e econômicos se unem em um Conselho Mundial, na tentativa de restabelecer a ordem do planeta. Com o desenvolvimento de pesquisas de manipulação genética e o avanço da robótica, uma série de preceitos morais vem à tona e as intenções do Conselho são postas em dúvida.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

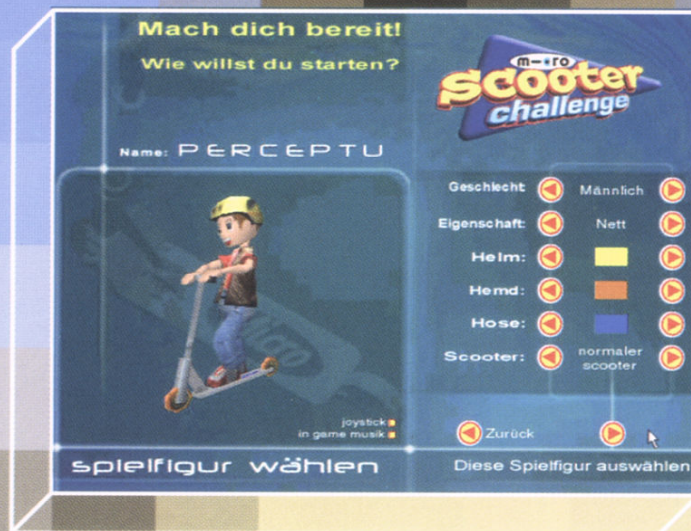
Producer: *Continuum Entertainment*
Name: *Outlive - A era da sobrevivência*
Type: *Strategy*
Publisher: *Take Two Interactive*
Released in: *October 2000*
Traded in: *Brazil, United States and Europe*
Time of production: *32 months*
Team: *Design, Programming and Art - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan Henry Tanaka Baggio, Marcus Vinícius Coléte, Maurício Valle, Rafael Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan, Rodrigo Otávio Dal'Asta / Sound design - Fabiano Castro e Luciano Castro*
Synopsis: *Outlive is the first domestic strategy game. In the story, which happens in the middle of the 21st century, Planet Earth undergoes the intensification of terrorist attacks and the alarming reduction of reserves of natural resources; the planet is in chaos. Political and economic groups get together in a World Council, trying to restore the order of the planet. With the development of genetic manipulation researches and the advance of robotics, a series of moral rules comes to the surface and the intentions of the Council are doubted.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

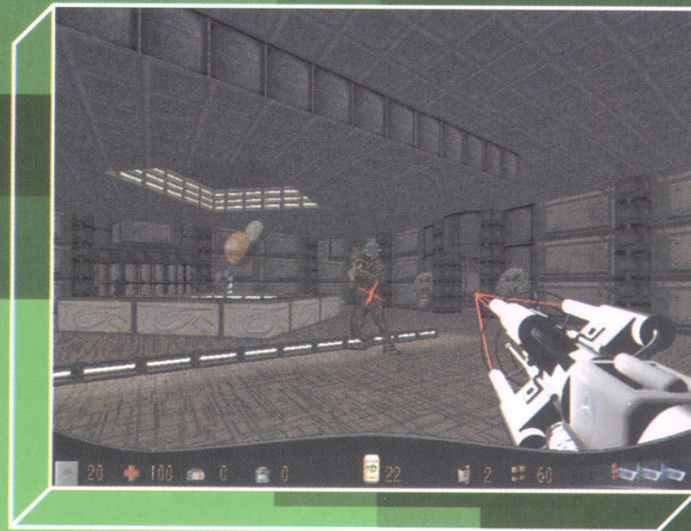
- **Produtora:** *VAT*
- **Título:** *Tainá - Uma aventura na Amazônia*
- **Gênero:** *RPG / Adventure*
- **Distribuidor:** *Maobi Editora*
- **Lançado em:** *Janeiro de 2001*
- **Comercializado no:** *Brasil*
- **Tempo de produção:** *30 meses*
- **Equipe:** *Não divulgado*
- **Sinopse:** *Neste jogo de ação adaptado do filme infantil "Tainá", o jogador controla a personagem que dá título ao filme e ao jogo, levando a indiazinha através da floresta amazônica tentando escapar dos inimigos e perigos.*
- **Website:** *http://www.vati.com.br*

Producer: *VAT*
Name: *Tainá - Uma aventura na Amazônia*
Type: *RPG / Adventure*
Publisher: *Maobi Editora*
Released in: *January 2001*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *30 months*
Team: *Not announced*
Synopsis: *In this game, adapted from the children's movie "Tainá", the player control the character that lends her name to the movie and the game, leading the little native girl through the Amazon forest, trying to escape enemies and dangers.*
Website: *http://www.vati.com.br*

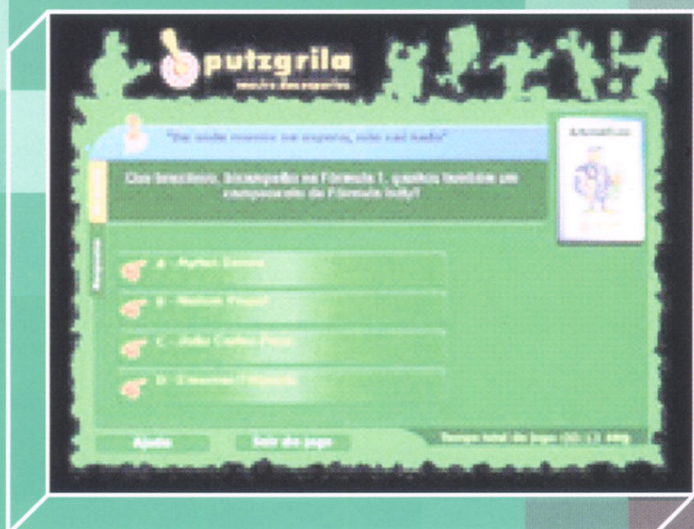
Solaris 104

Produtora: *Apollo Entertainment*
Título: *Solaris 104*
Gênero: *Ação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Maio de 2001*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Gerente de Projeto - Murillo Abreu / Programação - Jorge Hodge Design (Arte e níveis) - Ary Monteiro*
Sinopse: *Neste jogo de ação ambientado no espaço, o jogador controla um piloto iniciante designado para ingressar na perigosa missão Solaris 104: a mais poderosa frota terrestre enviada para recuperar quatro setores estratégicos.*
Website: *http://www.solaris104.com*

Producer: *Apollo Entertainment*
Name: *Solaris 104*
Type: *Action*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *May 2001*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Project coordination - Murillo Abreu / Programming - Jorge Hodge*
Design (Art and levels) - Ary Monteiro
Synopsis: *In this action game set in space, the player controls a beginner pilot appointed to enter the dangerous mission Solaris 104: the most powerful terrestrial fleet sent to recover four strategic sectors.*
Website: *http://www.solaris104.com*

Micro Scooter Chalenge

Produtora: *Perceptum Informática*
Título: *Micro Scooter Challenge*
Gênero: *Pilotagem*
Distribuidor: *Brightstar entre outros*
Lançado em: *Junho de 2001*
Comercializado na: *Europa, EUA, Austrália e Ásia*
Tempo de produção: *8 meses*
Equipe: *Projeto e Roteiro - Marcos F. Cuzziol e Odair Gaspar*
Programação e IA - Marcos F. Cuzziol e Odair Gaspar / Mapas e fluxo de Jogo - Odair Gaspar
Animações e modelos 3d - Marcos F. Cuzziol / Arte Adicional - Marcos F. Cuzziol
Produção de áudio e músicas - Final Movement / Arte e Ilustrações - Trevor Kearsey Troy Manning
Sinopse: *Este jogo simula uma corrida de patinete e foi lançado no mesmo período em que os patinetes eram o objeto de desejo de quase todas as crianças e adolescentes. O jogo prioriza a diversão, misturando personagens "cartoon" com ambientes realistas.*
Website: *http://www.perceptum.com*

Producer: *Perceptum Informática*
Name: *Micro Scooter Challenge*
Type: *Piloting*
Publisher: *Brightstar and others*
Released in: *June 2001*
Traded in: *Europe, United States, Australia and Asia*
Time of production: *8 months*
Team: *Project and Script- Marcos F. Cuzziol and Odair Gaspar*
Programming and AI - Marcos F. Cuzziol and Odair Gaspar / Maps and flow of Game - Odair Gaspar
Animations and 3D models - Marcos F. Cuzziol / Additional art - Marcos F. Cuzziol
Audio Production and music - Final Movement / Art and Illustrations - Trevor Kearsey Troy Manning
Synopsis: *This game simulates a scooter race and was launched in the same period when toy scooters were very popular among children and teenagers. The game prioritizes fun, mixing cartoon characters with realistic environments.*
Website: *http://www.perceptum.com*

Hades 2

Produtora: *Espaço Informática*
Título: *Hades 2*
Gênero: *Shooter*
Distribuidor: *Não divulgado*
Lançado em: *Julho de 2001*
Comercializado no: *Brasil, Argentina, Inglaterra e Polônia*
Tempo de produção: *24 meses*
Equipe: *Programação, coordenação e edição dos mapas das fases - Augusto Bulow / Personagens 3D, texturas, mapas e vídeos - Gustavo Bulow / Texturas e fantasia do soldado no vídeo - Mauricio Lucas*
Sinopse: *No ano de 2.356, a base de Antaurus, uma colônia terráquea em Plutão, foi atacada pelo exército Grogr, o sistema de defesa não funciona e em segundos a base é dominada por estes alienígenas que destroem e matam todos em seu caminho. O objetivo do jogo e retomar o domínio de Antaurus e salvar os outros habitantes.*
Website: *http://www.hades2.com*

Producer: *Espaço Informática*
Name: *Hades 2*
Type: *Shooter*
Publisher: *Not announced*
Released in: *July 2001*
Traded in: *Brazil, Argentina, England and Poland*
Time of production: *24 months*
Team: *Programming, coordination and maps - Augusto Bulow / 3D Characters, textures, maps and videos - Gustavo Bulow / Textures and soldier fantasy - Mauricio Lucas*
Synopsis: *In the year of 2.356, the base of Antaurus, terrestrial colony in Pluto, was attacked by the Grogr army. The defense system does not work and in seconds the base is dominated by these aliens that destroy and kill everyone on their way. The goal of the game is to regain the control of Antaurus and save the other inhabitants.*
Website: *http://www.hades2.com*

Putzgrilla

Produtora: *Draft Marketing Esportivo*
Título: *Putzgrilla*
Gênero: *Perguntas e respostas*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Outubro de 2001*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Não divulgado*
Sinopse: *Este jogo comandado pelo apresentador Milton Neves, possui 1.500 perguntas sobre esportes. O objetivo do jogo é acertar 16 perguntas e conquistar o titulo de "mestre" para ganhar uma carteirinha da "Academia brasileira do conhecimento esportivo".*
Website: *Não divulgado*

➘Producer: *Draft Marketing Esportivo*
➘Name: *Putzgrilla*
➘Type: *Quiz*
➘Publisher: *Brasoft*
➘Released in: *October 2001*
➘Traded in: *Brazil*
➘Time of production: *Not announced*
➘Team: *Not announced*
➘Synopsis: *This game, commanded by TV presenter Milton Neves, has 1500 questions about sports. The goal of the game is to answer 16 questions correctly and achieve the title of "master" to win a card of the "Brazilian Academy of Sports Knowledge".*
➘Website: *Not announced*

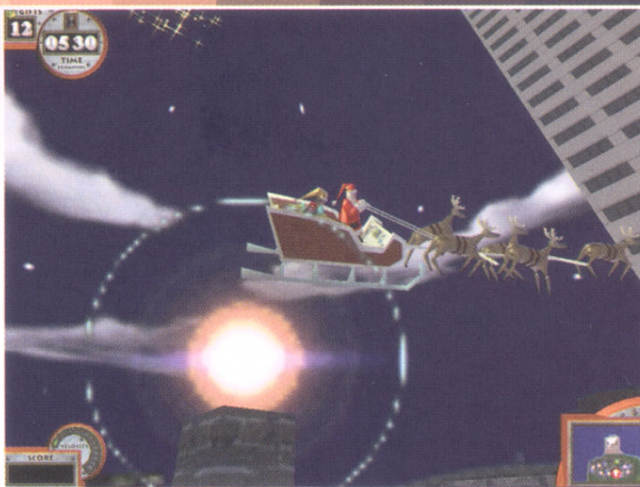
Qual é a Música

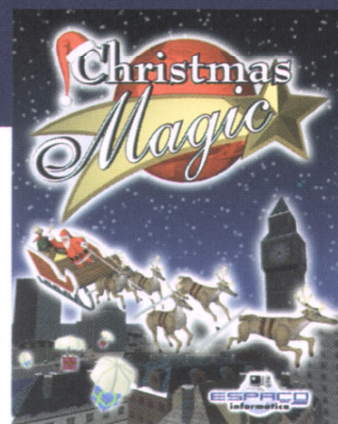
Produtora: *SBT Multimidia*
Título: *Qual é a música?*
Gênero: *Perguntas e respostas*
Distribuidor: *Tec Toy*
Lançado em: *Outubro de 2001*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Direção Geral - Alfonso Aurin / Direção Artística - Caion Gadia*
Direção de arte - Everalvio de Jesus Verão / Designer - Bill Soares
Produção CD-ROM - José carlos de almeida e Carlos Cesar paes
Trilha Sonora - Maestro Zezinho e banda
Sinopse: *Animado com o sucesso de "Show do milhão" o canal de TV, SBT, lança mais uma adaptação de outro programa popular. "Qual é a música?" traz os mesmos quadros já conhecidos na TV. Como na versão original, o jogo para computador também é apresentado pelo Silvio Santos.*
Website: *Nao disponivel*

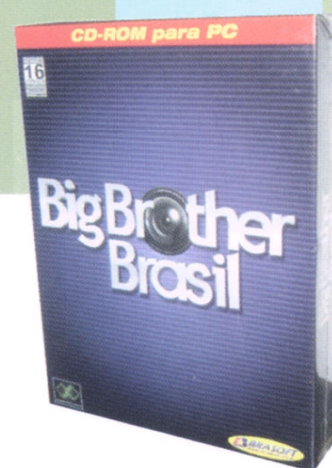
Producer: *SBT Multimidia*
Name: *Qual é a música?*
Type: *Quiz*
Publisher: *Tec Toy*
Released in: *October 2001*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Direction - Alfonso Aurin / Artistic direction - Caion Gadia*
Art direction - Everalvio de Jesus Verão / Designer - Bill Soares
CD-ROM production - José carlos de almeida and Carlos Cesar paes
Soundtrack - Maestro Zezinho and band
Synopsis: *Encouraged by the success of "Show do milhão", the TV channel SBT launches another adaptation of a popular TV program. "Qual é a música?" brings the same activities already known on TV. Just like in the original version, the computer game is also presented by Silvio Santos.*
Website: *Not available*

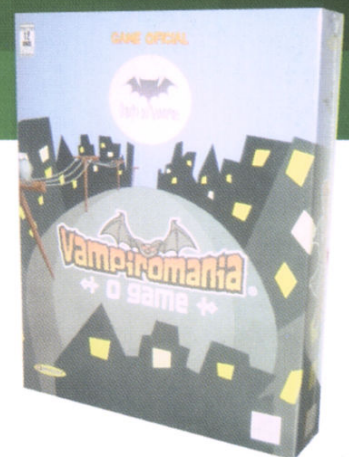
Super Mini Racing

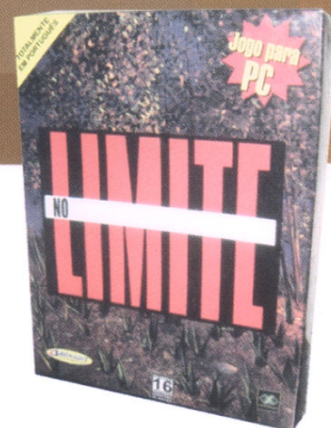
Produtora: *Perceptum e Canal Kids*
Título: *Super Mini Racing*
Gênero: *Pilotagem*
Distribuidor: *AOL / OESP*
Lançado em: *Outubro de 2001*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *5 meses*
Equipe: *Projeto e Roteiro - Marcos F. Cuzziol , Odair Gaspar e Fernando Dassan*
Programação e IA - Marcos F. Cuzziol e Odair Gaspar / Mapas e fluxo de Jogo - Odair Gaspar
Animações e modelos 3d - Marcos F. Cuzziol / Arte Adicional - 2D Entretenimentos
Trilha Sonora - Corda Toda / Efeitos Sonoros - Play it Again
Sinopse: *Jogo em que simula corrida de carros em miniatura em uma pista montada nos diversos ambientes de uma casa.*
Website: *http://www.canalkids.com.br/superminiracing*

Producer: *Perceptum and Canal Kids*
Name: *Super Mini Racing*
Type: *Piloting*
Publisher: *AOL / OESP*
Released in: *October 2001*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *5 months*
Team: *Project and Script - Marcos F. Cuzziol , Odair Gaspar and Fernando Dassan*
Programming and AI - Marcos F. Cuzziol and Odair Gaspar / Maps and flow of Game - Odair Gaspar
Animations and 3d models - Marcos F. Cuzziol / Addictional Art - 2D Entretenimentos
Soundtrack - Corda Toda / Sound effects - Play it Again
Synopsis: *Game that simulates a miniature car race on a track set in different environments of a house.*
Website: *http://www.canalkids.com.br/superminiracing*

Christmas Magic

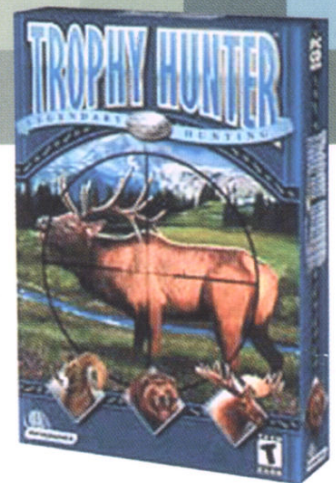
Produtora: *Espaço Informática*
Título: *Christmas Magic*
Gênero: *Adventure / Ação*
Distribuidor: *Incagold*
Lançado em: *Novembro de 2001*
Comercializado no: *Brasil, EUA, Inglaterra, Polônia e Coréia do Sul*
Tempo de produção: *8 meses*
Equipe: *Programação - Augusto Bülow / Modelos 3D - Gustavo Bülow / Texturas e Arte - Augusto Bülow e Gustavo Bülow / Produção Executiva - Alex Winetzky / Músicas - Final Movement*
Sinopse: *Nesta aventura de Natal o jogador dirige o trenó e as renas do Papai Noel, voando sobre diversas cidades do mundo. Entregando os presentes certos para meninas e meninos e correndo contra o tempo para que a Noite de Natal seja de festa para todo mundo. O obstáculo principal é o aterrorizante Gargula, que faz de tudo para roubar os presentes e atrapalhar o Papai Noel no seu trabalho.*
Website: *http://www.hades2.com/cm*

Producer: *Espaço Informática*
Name: *Christmas Magic*
Type: *Adventure / Action*
Publisher: *Incagold*
Released in: *November 2001*
Traded in: *Brazil, United States, England, Poland and South Korea*
Time of production: *8 months*
Team: *Programming - Augusto Bülow / 3D Models - Gustavo Bülow / Textures and Art - Augusto Bülow and Gustavo Bülow / Executive production - Alex Winetzky / Music - Final Movement*
Synopsis: *In this Christmas adventure, the player pilots Santa Claus's sled and reindeer, flying over different cities in the world, delivering the correct presents for boys and girls and running against time so that Christmas Eve is happy for everyone. The main obstacle is the terrifying Gargula, who does everything possible to steal the presents and disturb Santa Claus in his mission.*
Website: *http://www.hades2.com/cm*

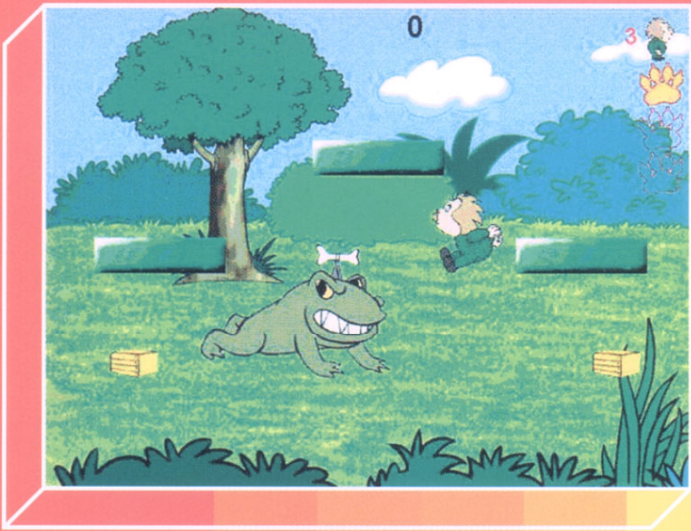
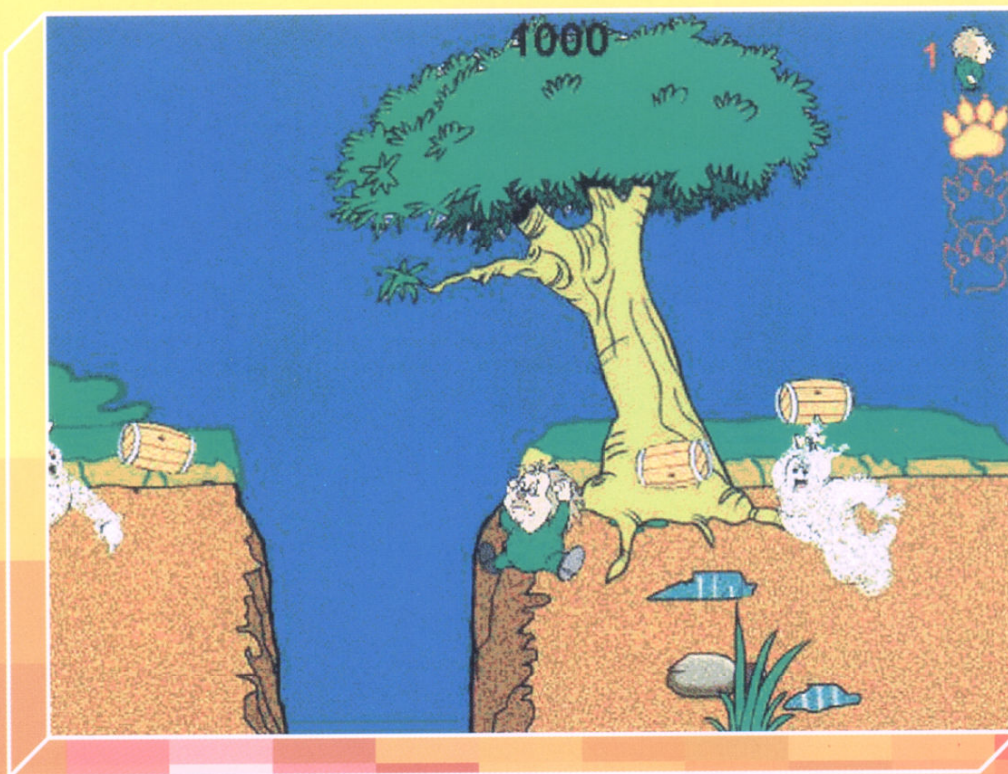
Produtora: *Continuum Entertainment*
Título: *Big Brother Brasil*
Gênero: *Simulação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Junho de 2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *17 dias*
Equipe: *Coordenação do Projeto - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan e Henry Tanaka Baggio / Instalador e Bibliotecas - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Programação - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan e Henry Tanaka Baggio / Arte Gráfica - Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan e Rodrigo Otávio Dal'Asta / Arte Sonora - Rafael Rodrigues Dolzan e Rodrigo Otávio Dal'Asta Manual OnLine - Rafael Rodrigues Dolzan*
Sinopse: *O jogo Big Brother Brasil é baseado no programa de televisão. Nele o jogador tem o objetivo de conquistar os R$ 500.000,00 (quinhentos mil reais). Os desafios que o jogador irá enfrentar estão relacionados à convivência com os demais participantes, aceitação do público, tarefas cotidianas de limpeza, higiene, alimentação, entre outras. Com base nas ações executadas pelo jogador, o público e os demais participantes estarão avaliando e elaborando um conceito em relação a este jogador. Quanto mais bem relacionado com os participantes e mais bem visto pelo público, maiores serão as chances do jogador conquistar o prêmio final.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

Producer: *Continuum Entertainment*
Name: *Big Brother Brasil*
Type: *Simulation*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *June 2002*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *17 days*
Team: *Project coordination - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan and Henry Tanaka Baggio / Installer and Libraries - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Programming - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan and Henry Tanaka Baggio / Art - Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan and Rodrigo Otávio Dal'Asta / Sound - Rafael Rodrigues Dolzan and Rodrigo Otávio Dal'Asta*
Online Manual - Rafael Rodrigues Dolzan
Sinopse: *The game Big Brother Brasil is based on the TV show. In this game, the player's aim is to win the prize of R$ 500,000.00 (five hundred thousand reais). The challenges that the player has to face are related to living with the other participants, being accepted by the public, daily tasks of cleaning, hygiene, eating, among others. Based on the actions performed by the player, the public and the other participants will be evaluating and preparing a concept in relation to this player. The better the relation with the participants and the better accepted by the public, the bigger will be the chances of the player to win the final prize.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

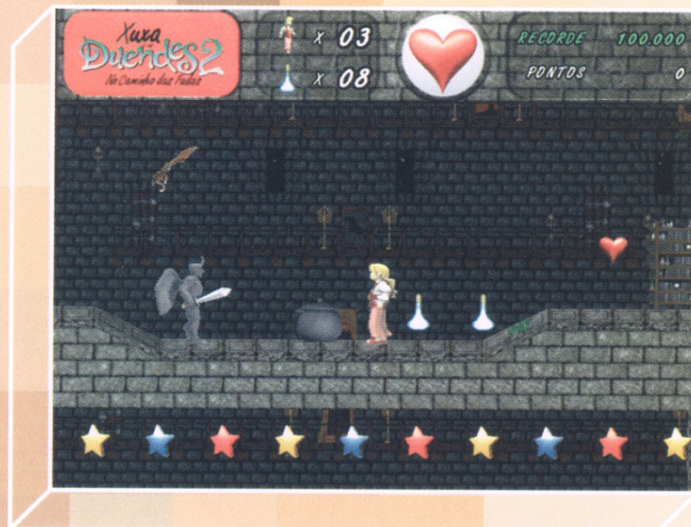
Produtora: *Green Land Studios*
Título: *Vampiromania*
Gênero: *Aventura / Ação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Agosto de 2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *2 meses*
Equipe: *Líder Programação - Marcelo Duarte Oliveira*
Artista 2D, Modelador Animador 3D - Leonardo A. Branco
Sound Designer e Programador - Wagner Gomes Carvalho
Animador 3D, Texturizador, pós-produção, efeitos digitais e modelagem 3D não orgânica - Victor C. Estrella
Programação - Vitor Gomes Rodrigues
Sinopse: *Jogo ambientado em cenários de terror. Teodor (pai), Petru (filho) e Ecaterina (mãe), entram em uma aventura cheia de obstáculos para salvarem Adreea, que foi mordida por Vlad Tepes, o senhor dos vampiros. Para atingir o objetivo, o jogador controla simultaneamente 3 (três) personagens. Apesar dos personagens não serem os mesmos, o jogo está ligado à novela "O Beijo do Vampiro" e foi lançado simultaneamente com a novela.*
Website: *http://www.brasoft.com.br/vampiromania/*

Producer: *Green Land Studios*
Name: *Vampiromania*
Type: *Platform shooter*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *Agosto 2002*
Traded in: *Brasil*
Time of production: *2 months*
Team: *Programming Coordinator - Marcelo Duarte Oliveira*
Art 2D, Models and Animation 3D - Leonardo A. Branco / Sound Designer and Programmer - Wagner Gomes Carvalho / Animation 3D , Textures, Pos Production, Digital Effects and Models - Victor C. Estrella / Programmer - Vitor Gomes Rodrigues
Sinopse: *Game set in horror sceneries. Teodor (father), Petru (son) and Ecaterina (mother) enter an adventure full of obstacles in order to save Adreea, who has been bitten by Vlad Tepes, the master of the vampires. In order to achieve the goal, the player controls 3 (three) characters simultaneously. Although the characters are not the same, the game is connected to the TV evening soap opera "O Beijo do Vampiro" (The Kiss of the Vampire) and was launched together with the soap opera.*
Website: *http://www.brasoft.com.br/vampiromania/*

Produtora: *Continuum Entertainment*
Título: *No Limite*
Gênero: *Simulação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Setembro de 2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *3 meses*
Equipe: *Coordenação do Projeto - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio e Rafael Rodrigues Dolzan / Instalador e Bibliotecas - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Programação - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan e Henry Tanaka Baggio / Arte Gráfica - Hiroshi Thiago Homma, Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan e Rodrigo Otávio Dal'Asta Arte Sonora - Rafael Rodrigues Dolzan e Rodrigo Otávio Dal'Asta / Manual OnLine - Rafael Rodrigues Dolzan*
Sinopse: *O jogo No Limite é um jogo de estratégia também baseado em programa de televisão. Nele o jogador tem o objetivo de manter-se na disputa, não sendo eliminado pelos outros participantes, e conquistar o prêmio de R$ 500.000,00 (quinhentos mil reais). Os desafios que o jogador irá enfrentar estão relacionados às dificuldades de sobrevivência em um ambiente isolado, além da convivência com os demais participantes. O jogador enfrentará diversas provas, nas quais estarão em jogo a imunidade de sua equipe e a sua imunidade individual. Quanto mais bem relacionado com os participantes e melhor o seu desempenho nas provas de sobrevivência, maiores serão as chances do jogador conquistar o prêmio final.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

Producer: *Continuum Entertainment*
Name: *No Limite*
Type: *Simulation*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *Setember 2002*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *3 months*
Team: *Coordination - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio and Rafael Rodrigues Dolzan / Installer and Libraries - Rodrigo Otávio Dal'Asta Programming - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan and Henry Tanaka Baggio / Art - Hiroshi Thiago Homma, Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan and Rodrigo Otávio Dal'Asta Sound - Rafael Rodrigues Dolzan and Rodrigo Otávio Dal'Asta / Online Manual - Rafael Rodrigues Dolzan*
Synopsis: *The game No Limite (Survivor) is a strategy game also based on a TV show. In this game, the player has to remain in the competition, not being eliminated by the other participants, and win the prize of R$ 500,000.00 (five hundred thousand reais). The challenges that the player has to face are related to the difficulties of surviving in an isolated environment, in addition to living with the other participants. The player will face different tasks, in which the immunity of his team and his individual immunity will be at stake. The better his relation with the participants and the better his performance in the survival tasks, the bigger will be his chances of winning the final prize.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

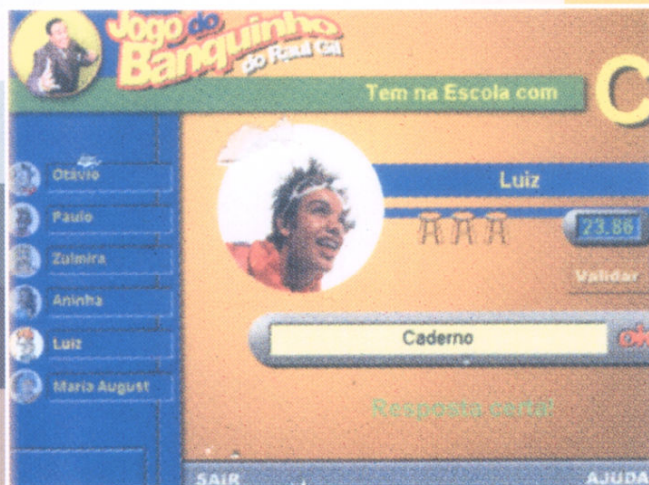
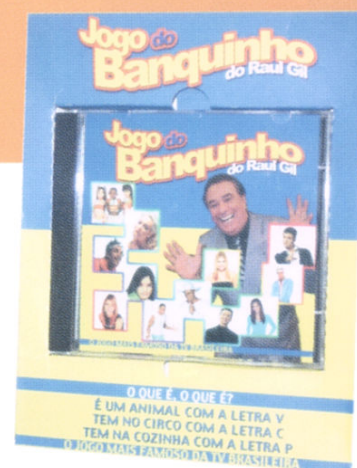
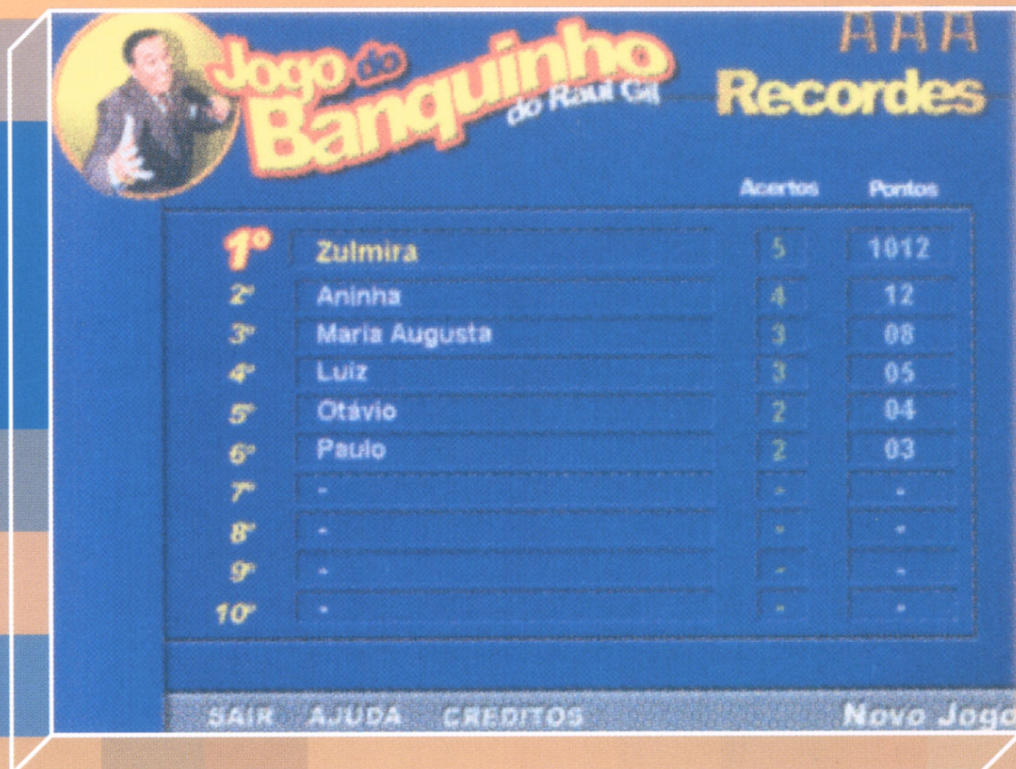
Trophy Hunter 2003

Produtora: *Southlogic Studios*
Título: *Trophy Hunter 2003*
Gênero: *Shooter / Esporte*
Distribuidor: *Atari / Infogrames*
Lançado em: *Setembro de 2002*
Comercializado no: *Canadá e EUA*
Tempo de produção: *8 meses*
Equipe: *Não divulgado*
Sinopse: *Este jogo é a primeira experiência nacional de criação de um jogo por encomenda para o mercado externo. Trophy Hunter é um "shooter" de simulação de caça, o jogador anda por uma floresta muito realista, procurando por ursos, alces e outros animais na América do Norte.*
Website: *http://www.us.atari.com/games/trophy_hunter_2003_pc_simulation/*

Producer: *Southlogic Studios*
Name: *Trophy Hunter 2003*
Type: *Shooter / Sports*
Publisher: *Atari/Infogrames*
Released in: *Setember 2002*
Traded in: *United States and Canada*
Time of production: *8 months*
Team: *Not announced*
Synopsis: *This game is the first domestic experience of creating a game made to order to the foreign market. Trophy Hunter is a "shooter" of hunting simulation. The player walks through a very realistic Forest, looking for bears, moose and other animals in North America.*
Website: *http://www.us.atari.com/games/trophy_hunter_2003_pc_simulation/*

Aventura na Selva

Produtora: *Shape CD*
Título: *Aventura na Selva*
Gênero: *Ação*
Distribuidor: *Cia do Software*
Lançado em: *Dezembro de 2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Não divulgado*
Sinopse: *Neste jogo de ação 2D, o apresentador de televisão Gilberto Barros vira Gibinha (versão em desenho) e é controlado pelo jogador. O personagem passa por obstáculos para salvar animais presos por um terrível canibal.*
Website: *Não disponível*

Producer: *Shape CD*
Name: *Aventura na Selva*
Type: *Action*
Publisher: *Cia do Software*
Released in: *December 2002*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Not announced*
Synopsis: *In this 2D action game, TV presenter Gilberto Barros becomes Gibinha (cartoon version) and is controlled by the player. The character overcomes obstacles in order to save animals caught by a terrible cannibal.*
Website: *Not available*

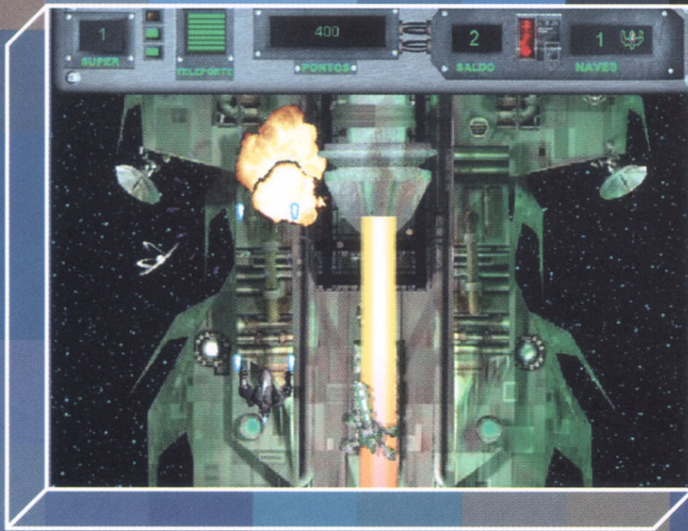
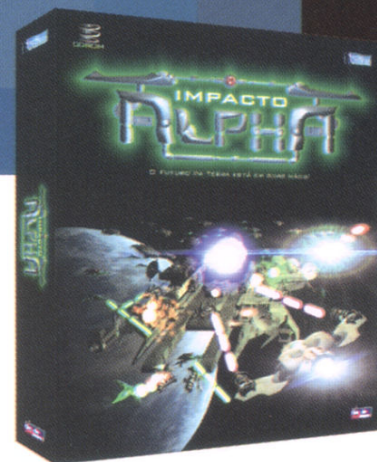
Xuxa e os Duendes 2

Produtora: *Continuum Entertainment*
Título: *Xuxa e os Duendes 2 – No Caminho das Fadas*
Gênero: *Ação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Dezembro de 2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *3 meses*
Equipe: *Coordenação do Projeto - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Rafael Rodrigues Dolzan / Instalador e Bibliotecas - Rodrigo Otávio Dal'Asta Programação - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan / Arte Gráfica - Hiroshi Thiago Homma, Rafael Pereira Dubiela / Edição de Fases - Adriano "Bilu" Weihmayer Almeida, Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Jean "William Wallace" Gonçalves, Rafael Rodrigues Dolzan, Rodrigo Otávio Dal'Asta / Arte Sonora - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Controle de Qualidade - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Hiroshi Thiago Homma, Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan Manual OnLine - Rafael Rodrigues Dolzan*
Sinopse: *Jogo de ação baseado no filme de mesmo nome. O jogador enfrenta os desafios encontrados por Kira, personagem de Xuxa no filme, que tem o objetivo de livrar o mundo de uma terrível poção que está sendo preparada pelas bruxas. O jogador passa por diversas fases ambientadas em cenários mostrados no filme.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

Producer: *Continuum Entertainment*
Name: *Xuxa e os Duendes 2 – No Caminho das Fadas*
Type: *Action*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *December 2002*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *3 months*
Team: *Coordination - Alexandre Vrubel / Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio and Rafael Rodrigues Dolzan / Sound, Installer and Libraries - Rodrigo Otávio Dal'Asta Programming - Alexandre Vrubel and Daniel Rodrigues Dolzan / Art - Hiroshi Thiago Homma and Rafael Pereira Dubiela / Level Design - Adriano "Bilu" Weihmayer Almeida, Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Jean "William Wallace" Gonçalves, Rafael Rodrigues Dolzan and Rodrigo Otávio Dal'Asta / Quality Assurance -Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Hiroshi Thiago Homma, Rafael Pereira Dubiela and Rafael Rodrigues Dolzan / Online Manual - Rafael Rodrigues Dolzan*
Synopsis: *Action game based on the movie with the same name. The player faces the challenges met by Kira, Xuxa's character in the movie, who has to save the world from a terrible potion that is being prepared by witches. The player passes through different phases set in scenes shown in the movie.*
Website: *http://www.continuum.com.br*

Jogo do Banquinho do Raul Gil

Produtora: *Rede Multimídia*
Título: *Jogo do banquinho do Raul Gil*
Gênero: *Perguntas e respostas*
Distribuidor: *Abril Music*
Lançado em: *2002*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *Não divulgado*
Equipe: *Direção de arte - Luiz Amaral / Designer CD-ROM - Flavio Reis e Luis Amaral*
Designer Gráfico - João Paulo Ushizaki / Coordenação gráfica - Alexandre Ktenas
Trilha Sonora - ACR Produções e Produção Raul Gil / Direção Artística - Raul Gil
Sinopse: *Este jogo é baseado no quadro do "Banquinho" do programa Raul Gil, o usuário escolhe o personagem que quer ser e responde as perguntas feitas por Raul Gil.*
Website: *Não disponível*

Producer: *Rede Multimídia*
Name: *Jogo do banquinho do Raul Gil*
Type: *Quiz*
Publisher: *Abril Music*
Released in: *2002*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *Not announced*
Team: *Art Direction - Luiz Amaral / Designer CD-ROM - Flavio Reis e Luis Amaral*
Graphic Designer - João Paulo Ushizaki / Graphic Coordination- Alexandre Ktenas
Soundtrack - ACR Produções e Produção Raul Gil / Artistic Direction - Raul Gil
Synopsis: *This game is based on the part of the "Banquinho" (Small Chair) of Raul Gil's show. The user chooses the character he wants to be and answers the questions made by Raul Gil.*
Website: *Not available*

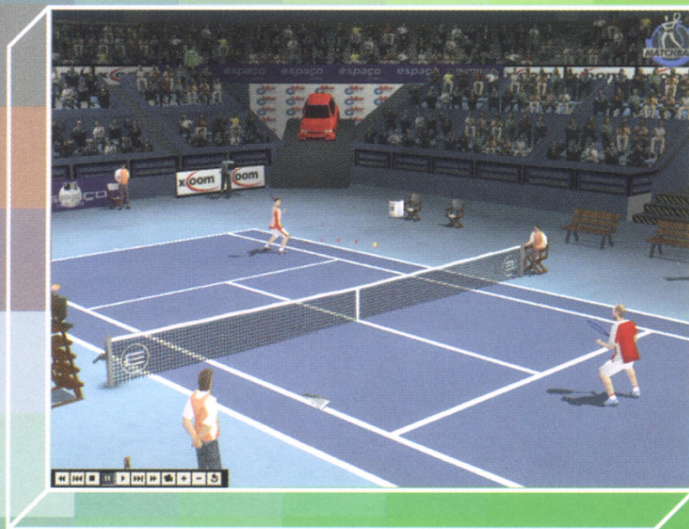
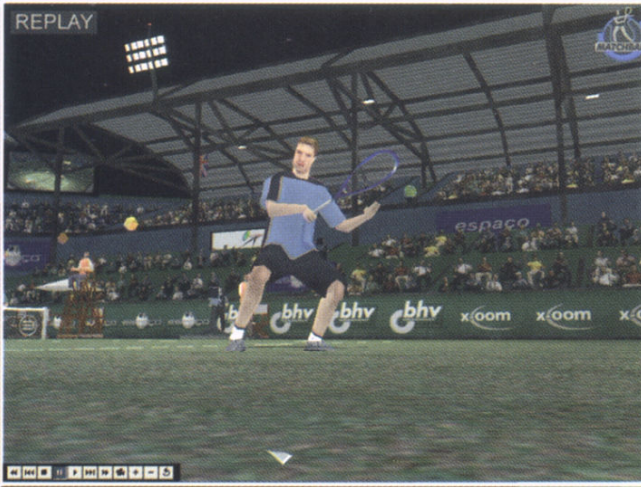
Produtora: *Green Land Studios*
Título: *Big Brother Brasil 3D On-line*
Gênero: *Simulação*
Distribuidor: *Brasoft*
Lançado em: *Fevereiro de 2003*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *2 meses*
Equipe: *Líder Programação - Marcelo Duarte Oliveira / Artista 2D, Modelador e Animador 3D - Leonardo A. Branco / Sound Designer e Programador - Wagner Gomes Carvalho / Animador 3D, Texturizador, pós-produção, efeitos digitais e modelagem 3D não orgânica - Victor C. Estrella / Programação - Vitor Gomes Rodrigues*
Sinopse: *Esta nova versão do programa da rede Globo, traz personagens tridimensionais, mais realistas que na versão anterior. A grande inovação porém é a possibilidade de jogar contra outras pessoas, em computadores conectados em rede.*
Website: *Não disponível*

Producer: *Green Land Studios*
Name: *Big Brother Brasil 3D On-line*
Type: *Simulation*
Publisher: *Brasoft*
Released in: *February 2003*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *2 months*
Team: *Programming Coordinator - Marcelo Duarte Oliveira*
Art 2D, Models and Animation 3D - Leonardo A. Branco
Sound Designer and Programmer - Wagner Gomes Carvalho
Animation 3D , Textures, Pos Production, Digital Effects and Models - Victor C. Estrella
Programming - Vitor Gomes Rodrigues
Synopsis: *This new version of the show of Globo channel brings 3D characters, more realistic than in the previous version. The great innovation, however, is the possibility of playing against other people, in computers connected in network.*
Website: *Not available*

Impacto Alpha

Produtora: *Oniria Entertainment*
Título: *Impacto Alpha*
Gênero: *Shooter*
Distribuidor: *Cia do Software (nacional) e BHV Software (Internacional)*
Lançado em: *Março de 2003*
Comercializado no: *Brasil, Alemanha, Áustria e Suíça*
Tempo de produção: *5 meses*
Equipe: *Gerente do Projeto - Rodrigo Martins de Souza / Arte Conceitual e Modelagem 3D - Fabiano Mello de Lima / Programação - Rodrigo Martins de Souza e Giuliano Bressan Schiavon Música e Efeitos Sonoros - André Sá Carneiro / Arte e Design - Fabiano Mello de Lima, Rodrigo Martins de Souza e Fortunato Pereira Lima Filho*
Sinopse: *Neste jogo de ação espacial com visual dos fliperamas da década de 80, o jogador controla uma nave e o objetivo é desviar dos obstáculos que vem do topo da tela na direção da nave e destruir os inimigos.*
Website: *http://www.oniriagames.com.br/ia/*

Producer: *Oniria Entertainment*
Name: *Impacto Alpha*
Type: *Shooter*
Publisher: *Cia do Software (nacional) and BHV Software (Internacional)*
Released in: *March 2003*
Traded in: *Brazil, Germany, Austria and Switzerland*
Time of production: *5 months*
Team: *Project Manager - Rodrigo Martins de Souza / Art and 3D Models - Fabiano Mello de Lima*
Programming - Rodrigo Martins de Souza and Giuliano Bressan Schiavon
Music and Sound Effects - André Sá Carneiro / Art and Design - Fabiano Mello de Lima, Rodrigo Martins de Souza and Fortunato Pereira Lima Filho
Synopsis: *In this game of space action that looks like arcade games of the 80's, the player controls a spaceship and the goal is to avoid obstacles that come from the top of the screen and destroy enemies.*
Website: *http://www.oniriagames.com.br/ia/*

FutSim

Produtora: *Jynx Playware*
Título: *FutSim*
Gênero: *Esporte / Simulação*
Distribuidor: *Jynx Playware*
Lançado em: *Abril de 2003*
Comercializado no: *Brasil*
Tempo de produção: *36 meses*
Equipe: *Não divulgada*
Sinopse: *Jogador gerencia um clube de futebol, podendo comprar e vender jogadores, contratar assistentes, olheiros médicos, participar de campeonatos, definir a escalação e tática do time. Tudo isto contra outros usuários online (Massively Multiplayer Online Game). O usuário pode assistir as partidas ao vivo e ainda modificar a tática ou substituir jogadores.*
Website: *http://www.futsim.com.br*

Producer: *Jynx Playware*
Name: *FutSim*
Type: *Simulation / Sports*
Publisher: *Jynx Playware*
Released in: *April 2003*
Traded in: *Brazil*
Time of production: *36 months*
Team: *Not announced*
Synopsis: *The player manages a soccer club, being able to buy and sell players, contract assistants, headhunters, doctors, participate in championships, define the players and the tactics of the team. All against other users online (Massively Multiplayer Online Game). The user can watch the matches live and also change the tactics or substitute players.*
Website: *http://www.futsim.com.br*

Matchball Tennis

Produtora: *Espaço Informática*
Título: *Matchball Tennis*
Gênero: *Esporte*
Distribuidor: *Brasoft / BHV*
Lançado em: *Maio de 2003*
Comercializado no: *Brasil, Alemanha, Austria e Suiça*
Tempo de produção: *18 meses*
Equipe: *Programação - Augusto Bülow / Modelos 3D - Gustavo Bülow*
Texturas e Arte - Augusto Bülow e Gustavo Bülow
Sinopse: *Simulador de jogo de tênis em 3D. O jogador participa de partidas em diversas arenas ao redor do mundo ou em diversos tipos de casas. O jogador pode participar de um torneio, jogos simples, ou apenas treinos. Este jogo é multiplayer, permite partidas com adversários reais em computadores conectados (via Internet ou LAN).*
Website: *http://www.hades2.com/tennis*

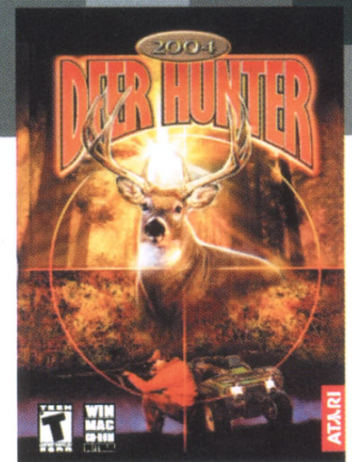
➘Producer: *Espaço Informática*
➘Name: *Matchball Tennis*
➘Type: *Sports*
➘Publisher: *Brasoft / BHV*
➘Released in: *May 2003*
➘Traded in: *Brazil, Germany, Austria and Switzerland*
➘Time of production: *18 months*
➘Team: *Programming - Augusto Bülow / 3D Models - Gustavo Bülow*
Textures and Art - Augusto Bülow e Gustavo Bülow
➘Synopsis: *3D tennis match simulator. The player participates in matches in different arenas around the world or in different types of houses. The player can participate in a tournament, simple matches or only training. This game is multiplayer, that is, it allows matches against real adversaries in connected computers (via Internet or LAN).*
➘Website: *http://www.hades2.com/tennis*

Similingüido

➘**Produtora:** *Continuum Entertainment*
➘**Título:** *Smilingüido em Desafio na Floresta*
➘**Gênero:** *Ação*
➘**Distribuidor:** *Editora Luz e Vida*
➘**Lançado em:** *Maio de 2003*
➘**Comercializado no:** *Brasil*
➘**Tempo de produção:** *3 meses*
➘**Equipe:** *Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio, Rafael Rodrigues Dolzan / Instalador e Bibliotecas - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Programação - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan / Edição de Fases - Henry Tanaka Baggio, Adriano Weihmayer Almeida, Jean Carlos Ribeiro Gonçalves / Adaptação da Arte Gráfica - Alexandre Vrubel, Rafael Pereira Dubiela, Rafael Rodrigues Dolzan / Efeitos Sonoros - Alexandre Vrubel / Trilha Sonora - Produções Fonográficas Coda Manual OnLine - Rafael Rodrigues Dolzan*
➘**Sinopse:** *Jogo de ação 2D, com visual de desenho e nele o jogador controla a formiga Smilingüido. Cada fase do jogo é ambientada em regiões do Brasil: pinheirais, pampas, sertão, serrado, litoral etc.*
➘**Website:** *Não disponível*

↘Producer: *Continuum Entertainment*
↘Name: *Smilingüido em Desafio na Floresta*
↘Type: *Action*
↘Publisher: *Editora Luz e Vida*
↘Released in: *May 2003*
↘Traded in: *Brazil*
↘Time of production: *3 months*
↘Team: *Design - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan, Henry Tanaka Baggio and Rafael Rodrigues Dolzan / Installer and Libraries - Rodrigo Otávio Dal'Asta / Programaming - Alexandre Vrubel, Daniel Rodrigues Dolzan / Level Design - Henry Tanaka Baggio, Adriano Weihmayer Almeida, Jean Carlos Ribeiro Gonçalves / Art - Alexandre Vrubel, Rafael Pereira Dubiela and Rafael Rodrigues Dolzan / Sound Effects - Alexandre Vrubel / Soundtrack - Produções Fonográficas Coda Online Manual - Rafael Rodrigues Dolzan*
↘Synopsis: *2D action game, that looks like a cartoon, where the player controls the ant Smilingüido. Each phase of the game is set in Brazilian regions: pine groves, pampas, hinterland, cerrado, coast, etc.*
↘Website: *Not available*

Deer Hunter 2004

- **Produtora:** *Southlogic Studios*
- **Título:** *Deer Hunter 2004*
- **Gênero:** *Shooter /Esporte*
- **Distribuidor:** *Atari*
- **Lançado em:** *Setembro de 2003*
- **Comercializado no:** *Canadá e EUA*
- **Tempo de produção:** *8 meses*
- **Equipe:** *Não divulgado*
- **Sinopse:** *Assim como Trophy Hunter, este jogo foi produzido por encomenda e também é simulação de caça na América do Norte. Desta vez a ambientação é bem mais realista devido a implementação das novas tecnologias.*
- **Website:** *http://www.us.atari.com/games/deer_hunter_2004_pc_simulation/*

➘Producer: *Southlogic*
➘Name: *Deer Hunter 2004*
➘Type: *Shooter / Sports*
➘Publisher: *Atari*
➘Released in: *September 2003*
➘Traded in: *United States and Canada*
➘Time of production: *8 months*
➘Team: *Not announced*
➘Synopsis: *Just like Trophy Hunter, this game was made to order and is also a hunting simulation in North America. This time, the environment is much more realistic due to the implementation of new technologies.*
➘Website: *http://www.us.atari.com/games/deer_hunter_2004_pc_simulation/*

Glossário

Adventure

Os jogos deste gênero apresentam uma situação que o jogador tem que solucionar e a cada problema resolvido a história vai se desenrolando. No início os adventures eram em texto, o problema era apresentado e o jogador escrevia palavras que sugeriam como solucioná-lo. Com o tempo, os adventures se tornaram gráficos e o jogador passou a controlar um personagem determinado, indicando para onde ele vai andar, os objetos que vai pegar e como serão usados.

Ação

Como o próprio nome diz, estes jogos exigem reflexos rápidos para atingir os objetivos, enfatizam a velocidade e a destreza. O jogador controla o personagem de várias maneiras, comandando sua movimentação e tipos de armas que pode usar, levando o personagem através de um caminho repleto de obstáculos e inimigos a serem desviados ou destruídos.

Shooter

O "Shooter" é, na verdade, um jogo de ação, mas com o passar do tempo, jogos deste tipo passaram a ser tão freqüentes que acabou se tornando um gênero à parte. "Shooter" nada mais é do que um jogo de ação em primeira pessoa, isso é, enquanto no jogo de ação convencional temos uma vista externa do personagem (terceira pessoa), no "shooter" o ponto de vista é a partir dos olhos do protagonista, por isso primeira pessoa.

Estratégia

Em jogos deste gênero o objetivo não está ligado a um único personagem, a solução do jogo exige elaboração de estratégias com a utilização de raciocínio lógico. Normalmente nos "jogos de estratégia" o objetivo é a conquista de uma região, o jogador funciona como um general e escolhe as melhores soluções, usando exércitos, frotas aéreas ou terrestres e recursos naturais do terreno.

Simulação

Este gênero de jogos simula a realidade de um ponto de vista abrangente, jogos assim permitem a visualização do funcionamento de cidades, clubes, parques temáticos, empresas etc. abordando todos os problemas criados a partir da construção e da interação com os eventos externos.

Perguntas e Respostas

Também conhecidos como Quiz ou trivia. Este tipo de jogo testa o conhecimento dos usuários em determinado assunto. O objetivo pode ser fazer o maior número de pontos ou apenas acertar um número pré-determinado de questões.

Pilotagem (ou simuladores)

Evitamos usar o termo "simuladores" neste gênero de jogo, pois geraria confusão com os jogos de "simulação". Os jogos de pilotagem simulam veículos com cada vez mais realismo e através desses jogos é possível experimentar a sensação de pilotar aviões-caça, carros etc.

Esporte

Ainda na era do "telejogo" os primeiros jogos eletrônicos eram jogos de esporte e até hoje este gênero é muito popular. Este gênero recria partidas de Tênis, Futebol, Basquete, Golf, Fórmula 1 ou qualquer outro esporte.

RPG (Role Playing Games)

Os RPG's nasceram fora do computador, são jogos de interpretação de papéis, uma espécie de "faz de conta". No computador este estilo de jogo surgiu como uma variante dos "adventures", mas nos RPG´s em geral, a história não é tão linear e o jogador pode transitar livremente por um mundo fictício. O jogador controla um personagem ou às vezes vários ao mesmo tempo. Esses personagens são caracterizados por habilidades, características e propriedades. Com o decorrer do jogo, o personagem desenvolve suas habilidades e propriedades alcançando níveis superiores.

Glossary

Adventure
Games of this kind present a situation which the player has to solve, and the story unfolds as each problem is solved. At the beginning, adventure games were in text format, the problem was presented and the player wrote words suggesting how to solve it. Later, adventure games became graphic and the player started to control a determined character, indicating the direction of its movements, the objects it will take and how they will be used.

Action
As the name says, these games demand quick reflexes in order to reach goals, emphasize speed and skills. The player controls the character in different ways, commanding its movements and kinds of weapons it can use, leading the character through a way full of obstacles and enemies to be avoided or destroyed.

Shooter
"Shooter" is, actually, an action game, but in the course of time games of this kind were so common that it became a separate kind. "Shooter" is nothing more than an action game in first person, that is, whereas in the conventional action game we have an external vision of the character (third person), in the "shooter" the perspective is from the eyes of the main character, that is why first person.

Strategy
In games of this kind, the goal is not linked to a single character, the solution of the game demands preparation of strategies with the use of logical thinking. Usually, in "strategy games", the goal is to conquer a region: the player works as a general and chooses the best solutions, using armies, air and terrestrial fleets and natural resources of the ground.

Simulation
This kind of games simulates reality from a comprehensive point of view. Games of this kind allow visualizing the functioning of cities, clubs, theme parks, companies, etc., addressing all the problems created from the construction and interaction with external events.

Questions and Answers
Also known as quiz. This kind of game tests the knowledge of users in a certain subject. The goal may be to score the higher number of points or only answer correctly a pre-determined number of questions.

Piloting (or simulators)
We avoid using the term "simulators" in this kind of game, because it would generate confusion with "simulation" games. Piloting games simulate more and more realistic vehicles, and through these games it is possible to experience the sensation of piloting fighter planes, cars, etc.

Sports
Still at the time of the "telejogo" the first electronic games were sports games, and until today this kind is very popular. This kind recreates matches of tennis, soccer, basketball, golf, Formula 1 or any other sport.

RPG (Role Playing Games)
The RPG's were born outside the computer. They are role interpretation games, a kind of "make-believe". In the computer, this kind of game appeared as a variation of adventure games, but in the RPG in general the story is not so linear and the player can move freely through a fictional world. The player controls a character or sometimes many characters at the same time. These characters are characterized by skills and properties. As the game progresses, the characters develop their skills and properties, reaching higher levels.

44 Bico Largo Multimidia
http://www.44bicolargo.com.br
44@44bicolargo.com.br
Telefone: (55 11) 4612-4036
A 44 BICO LARGO foi fundada em 1996 e se especializou em entretenimento eletrônico procurando levar ao consumidor produtos divertidos que passem a fazer parte de seu imaginário. Seu objetivo é se posicionar entre os melhores produtores de entretenimento do país, criando e difundindo personagens e histórias com características brasileiras. Além da produção autoral, presta serviços para outras empresas nas áreas de produção de jogos, multimídia, desenho animado, ilustrações etc.

44 BICO LARGO was founded in 1996 and specialized in electronic entertainment aiming at showing consumers fun products that start to be part of their imagination. Its goal is to be among the best entertainment producers in the country, creating and spreading characters and stories with Brazilian characteristics. In addition to author production, it renders services to other companies in the fields of game production, multimedia, cartoon, illustrations, etc.

Apollo
http://www.solaris104.com
solaris@bridge.com.br

ATR
não possui website
Eduardo Mace - mace@logon.com.br
A ATR Multimedia foi uma das primeiras produtoras brasileira de software de entretenimento e educação para uso doméstico. Com mais de 14 títulos publicados entre 1994 e 1998, a ATR Multimedia ajudou a consolidar um mercado de produtores nacionais de qualidade. Com o advento da Internet em 97 sofreu uma abrupta queda nas suas receitas, o que forçou a empresa a fechar em 1998.

ATR Multimedia was one of the first Brazilian producer of entertainment and education software for household use. With more than 14 titles published between 1994 and 1998, ATR Multimedia helped consolidate a market of quality domestic producers. With the appearance of the Internet in 97 it suffered a sharp decrease in revenues, which forced the company to close down in 1998.

Continuum
http://www.continuum.com.br/
contato@continuum.com.br
Telefone: (55 41) 345-2697

Draft Marketing Esportivo
Empresa de marketing esportivo responsável pelo desenvolvimento de apenas um jogo para o apresentador Milton Neves.

Sports marketing company responsible for the development of only one game for TV and radio presenter Milton Neves.

Espaço Informático
http://www.hades2.com/espaco
espaco@viavale.com.br
Telefone: (55 51) 3741-4833
A Espaço Informática é uma empresa de desenvolvimento e autoria de softwares multimidia interativos. Sua especialidade é a criação de jogos para computador, com alta qualidade tecnológica, artística e muita criatividade. Situada na cidade de Venâncio Aires, RS, Brasil, a Espaço desenvolve jogos e programas multimídia desde 1999, e conta com uma equipe altamente especializada e experiente.

Espaço Informática is a company of development and authorship of interactive multimedia software. It is specialized in creating computer games, with high technological and artistic quality and a lot of creativity. Situated in the city of Venâncio Aires, RS, Brazil, Espaço has been developing games and multimedia programs since 1999, and relies on a highly specialized and experienced team.

Green Land
http://www.greenlandstudios.com
team@greenlandstudios.com
Telefone: (55 13) 9775-5196
Situada em Santos (SP), foi aberta oficialmente em outubro de 2001 como desenvolvedora de entretenimento eletrônico digital interativo. É formada por profissionais que estão há mais de 7 anos no mercado de jogos e sua estratégia consiste em atuar nos diversos setores da área de entretenimento, desde os jogos mais casuais até jogos maiores voltados para um público mais dedicado, sendo esse último o nosso principal objetivo.

Situated in Santos (SP), it was officially opened in October 2001 as a developer of interactive digital electronic entertainment. It is composed of professionals who have been in the game market for 7 years, and its strategy consists of working in the various sectors in the entertainment area, from the most casual games to larger games directed at a more devoted public, the latter being their main goal.

Jynx
http://www.jynx.com.br
info@jynx.com.br
Rua Bione, 220 - Recife Antigo – Recife – PE
CEP:50030-390
Telefone: (55 81) 3425-4680/ 3425-4700
Fax: (55 81) 3425-4701
A Jynx Playware cria, desenvolve e publica jogos eletrônicos de qualidade mundial, seja qual for a plataforma (PC, Wireless, Console, etc), o objetivo (PC Games, advergames, etc.) ou a quantidade de jogadores (single player, multiplayer, MMOs). A Jynx é diversão levada a sério.

Jynx Playware creates, develops and publishes electronic games of world quality, regardless of the platform (PC, Wireless, Console, etc), the goal (PC Games, advergames, etc.) or the quantity of players (single player, multiplayer, MMOs). Jynx is fun taken seriously.

Nixtron
A empresa mudou seu foco de atuação e hoje não atua mais na área de jogos e entretenimento.

The company changed its action focus and nowadays it does not work in the sector of games and entertainment.

Oniria Entertainment
http://www.oniriagames.com.br
contact@oniriagames.com.br
Rod. Celso Garcia Cid s/n - Caixa Postal 6022
Londrina - PR - CEP: 86051-990
Telefone: (55 43) 3371-5812 - Ramal (19)
A empresa LDGAMES PRODUTORA DE SOFTWARES LTDA, também conhecida pelo nome fantasia Oniria Entertainment é uma empresa especializada em entretenimento eletrônico. Seu foco é voltado tanto para o mercado brasileiro, carente por títulos nacionais quanto para o mercado internacional.

LDGAMES PRODUTORA DE SOFTWARES LTDA also known by the trade name of Oniria Entertainment, is a company specialized in electronic entertainment. Its focus is aimed at both the Brazilian market, which is in need of domestic titles, and the foreign market.

Perceptum
http://www.perceptum.com
info@perceptum.com
A Perceptum foi criada em 1995 com o objetivo de desenvolver jogos. A Perceptum é uma empresa totalmente nacional dedicada à criação de games e a pesquisa do uso desta linguagem em outras áreas.

Perceptum was created in 1995 aiming at developing games. Perceptum is a totally domestic company devoted to the creation of games and the research on the use of this language in other areas.

Rede Multimídia
Não foram encontradas informações suficientes sobre a empresa.

It was not possible to find enough information of this company.

SBT
http://www.sbt.com.br
Produtora de jogos interna do canal de televisão SBT.

Internal game producer of SBT TV channel.

Shape CD / Carinho Produções
http://www.shapecd.com.br
Empresa de prensagem de CD que desenvolve alguns aplicativos multimídia.

CD pressing company that develops some multimedia applications.

Southlogic
http://www.southlogic.com
Southlogic Studios é uma empresa gaúcha, fundada em 1996. Já foi contratada duas vezes pela Atari, uma das maiores publicadoras de software de entretenimento no mundo. É a primeira e única empresa no Brasil com permissão a fazer títulos para o Xbox.

Southlogic Studios is a company from Rio Grande do Sul founded in 1996. It was twice contracted by Atari, one of the largest publishers of entertainment software in the world. It is the first and only Brazilian company authorized to produce titles for Xbox.

Tilt
http://www.tilt.net
tilt@tilt.net
Atualmente voltada para conteúdo editorial referente ao desenvolvimento de jogos (ensino e pesquisa) e a publicação de projetos de jogos próprios.

Nowadays directed at editorial content referring to the development of games (teaching and research) and the publishing of projects of their own games.

VAT
http://www.vati.com.br
giraldez@vati.com.br
Tecnologia da informação

Information technology

Senac – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
Administração Regional no Estado de São Paulo

Realização: Faculdade Senac de Comunicação e Artes
Diretor: Rogério Massaro Suriani
Coordenação: Annamaria Minella
Pesquisa e Organização: Ale McHaddo e Fernanda Ciancia
Glossário: Ale McHaddo e Luiz Fernando Tremante
Tradução: Fabiana Doná Skaf
Direção de Arte: Alécio Rossi Filho
Projeto Gráfico: Renan Costa Lima
Diagramação: Fabrício Sampaio Brossi
Fonte: Havana - Júlio Dui
Fotolito e Impressão: Modelo Impressos Gráficos Ltda.
2.000 exemplares / setembro de 2003

Faculdade Senac de Comunicação e Artes
Rua Scipião, 67 - CEP: 05047-060 - São Paulo - SP
www.sp.senac.br/comunicacao